PS one PS2 XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStatio

Nauja kaina 5,99 Lt prenumeratoriams

2004/6 (30)

Metal Gear Solid: Snake Eater

Prince of Persia 2 | Time Splitters

Devil May Cry III | Ace Combat

Ratchet and Clank: Up Your Arsenal

Mortal Kombat: Deception

Getaway: Black Monday | Tekken V

Far Cry Instincts | Outlaw golf II

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

ISSN 1392-9534

UP Group

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

TURINYS

PAŠTAS 004

VERSLO NAUJIENOS 006

TEMA: E3 2004 009

MĖNESIO ŽAIDIMAS 033

FORBIDEN SIREN

RECENZIJOS 038

GRAND'TURISMO 4 PROLOGUE

KILL.SWITCH

FIGHT NITGHT 2004

SPAWN ARMAGEDDON

NBA BALLERS

UEFA 2004

KLASIKA 054

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT IR HIGH STAKES

IRGI ŽAIDIMAI 056

SONY PSP VS. NINTENDO DS

SABRE WULF

NINJA GAIDEN

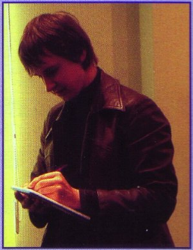
PATARIMAI 063

HITMAN: CONTRACTS

SILENT ASSASIN PERĖJIMAS

GAME OVER 070

SVEIKI,



Na, pagaliau, pagaliau, atrodo, prasideda vasara. Tiek ilgai trukę šalti orai kone įvarė į neviltį, tačiau, iš kitos pusės, negraužė sąžinė, skiriant laiką žaidimams ir įvykiams jų pasaulyje, kurių pastaruoju laikotarpiu buvo išties daug. O iš viso to sukurpėme tikrai karštą numerį. Pirmiausia, be abejo, pono Iano Livingstono vizitas Lietuvoje. Nors Eidos direktorius turėjo labai įtemptą grafiką, tačiau skyrė laiko mūsų žurnalui, taigi skaitykite interviu. Kitas svarbus jau visam žaidimų pasauliui įvykis — E3 paroda. Net 22 puslapiai laukia jūsų su karščiausiomis naujienomis ir įdomiausiais būsimųjų žaidimų pasirodymais. Žaidimų recenzijos taip pat įvairiapusės. Mėnesio žaidimu titulavome naująjį Sony siaubo šedevrą, kurį tikrai galima statyti greta įspūdingiausių survival horror žaidimų. Taip pat galėsite pajusti futbolo aistrą — juk esame pačiame Europos čempionato įkarštyje, ir nors dar nežinome, kas bus Europos čempionai, aišku viena — žaisdami jais galite tapti būtent jūs. Kitas svarbus sportinis įvykis, kurio jau seniai laukiame — naujojo Gran Turismo pasirodymas. Tiesa, kol kas pasivažinėjome tik jo Prologue versijoje, tačiau įspūdžių iš šio žaidimo yra tikrai daug, užtektinai, kad galima būtų pasidalinti su jumis ir lengviau atsikvėpus laukti GT4. Iš tiesų šis numeris tiesiog alsuoja sporto dvasia: čia ir novatoriški bandymai su NBA kerpšiniu, ir naujas EA bokso šedevras. Žinoma, juk vasara — aktyvaus gyvenimo metas, tad linkime skaityti ir sportuoti ne tik žaidžiant su PlayStation :).

Iki greitų.

RIČARDAS

09 E3 2004

29 Forboden Siren

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas
	1		

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE. BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Živilė Jokubauskienė
Dizaineris–maketuotojas: Gediminas Lukavičius

Redakcija: Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Edvinas Rekašius, Adomas Puras, Vytas Lukaševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 4.480
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
tel.: +370 614 16659,
faks.: +370 5 2429563.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
— Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
— Pernelyg maža tikimybė rakto paieška pradėti nuo teisingos patalpos.
— Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi“ atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

TARPUOSE TARP RAUNDŲ

1 dalis

Gegužės 24–25 dienomis Vilniuje viešėjo Eidos kūrybos direktorius Ianas Livingstonas (Ian Livingstone). Vizitas buvo organizuotas Britų Tarybos, kaip dalis ilgalaikės programos Idėjų Kryžkelė, kuri apima renginius su Europos Sajunga ir Jungtine Karalyste įvairiose kūrybinėse srityse.

Pirmąją vizito dieną Ianas Livingstonas dalyvavo specialaus žaidimų skyriaus atidaryme Britų Taryboje. Atidarymo metu buvo pasveikinti ir mūsų žurnalo organizuoto „Tobulos idėjos“ konkurso nugalėtojai. Antrąją dieną Ianas Livingstonas dalyvavo trijuose renginiuose. Britų taryboje buvo organizuotos dvi diskusijų grupės apie žaidimus, kuriose dalyvavo žmonės iš įvairių sričių, vienaip ar kitaip susijusių su žaidimais ar kitomis kūrybinėmis sritimis: žaidimų kūrėjai, platintojai Lietuvoje, tiksliųjų mokslų dėstytojai, kultūros ministerijos atstovai, žiniasklaida.

Pirmoji diskusija buvo skirta versliniam žaidimų industrijos aspektui, jos galimybėms Lietuvoje. Žaidimų kūrėjai dalinosi mintimis ir patirtimi, kaip žengti pirmuosius žingsnius Vakarų žaidimų industrijoje, kartu su Ianu iekšojo bendrų taškų ir idėjų, kaip išvystyti šią sritį Lietuvoje, kaip išnaudoti mūsų šalies pranašumus ir rasti savo vietą labai konkurencingoje žaidimų rinkoje. Antroji diskusija labiau sukosi apie pačius žaidimus, apie jų suvokimą.

Po diskusijų Ianas Livingstonas skaitė atvirą paskaitą Telekomo konferencijų salėje. Direktorius trumpai pristatė Eidos istoriją ir pasiekimus, greitai peržvelgė pagrindinius žaidimų istorijos vystymosi etapus, pateikė trumpą dabartinės žaidimų rinkos analizę ir ypatybes, nušvietė ateities vystymosi galimybes. Taip pat atsakė į keletą auditorijos klausimų.

Taigi, kaip matote, pono I. Livingstone vizitas buvo tikrai įtemptas, tačiau jis tarp vizito „raundų“ vis dėlto rado keletą minučių pokalbiui su mūsų žurnalo darbuotojais. Išsamią pokalbio ataskaitą pateikiame ir jums.

V.A.: Sveiki. Manau, pokalbį pradėsime nuo elementaraus klausimo: ką tokio dydžio žmogaus gyvenime reiškia žaidimai?

I.Livingstone.: Na, visų pirma, žaidimai man leidžia mėgautis savimi. Šia prasme aš dievinu žaidimus. Dievinau juos visada. O faktas, kad didžiausias mano pomėgis tuo pat metu yra ir mano darbas, daro gyvenima malonesnį.

V.A.: Tačiau jūs jau žmogus metuose, taigi pasakymas „dievinau žaidimus visada“ turėtų reikšti, kad vaikystėje žaidėte kareivukais?

I.L.: Ha! Be abejo! Darbu žaidimai man virto aštuntajame dešimtmetyje, tuomet aš tapau vienu iš „Games Workshop“ įkūrėjų (Ach, štai kur kareivukai! – red. past.). Kiek vėliau, 1990 m., parašiau fantasy knygų–žaidimų seriją, kurių pardavimai viršijo 14 000 000 egz. visame pasaulyje. Kompiuterinių žaidimų versle atsidūriau 1995 metais, tuomet tapau Eidos direktorių tarybos nariu. Ir tik 2002 metais prie šių pareigų man dar prisidėjo ir Eidos kūrybos direktoriaus pareigos.

V.A.: Stulbinanti biografija!

I.L.: Yes, Indeed... (šypsosi).

V.A.: Taigi, kiek laiko praleidžiate su žaidimais?

I.L.: Žaidžiu ne tik kompiuterinius žaidimus, mėgstu stalo žaidimus, RPG. Jei sudėtume visą žaidimams skirtą laiką, išeitų apie 6 ar 10 valandų per savaitę. Norėtųsi daugiau, tačiau dabar didžiąją savo laiko dalį praleidžiu kelionėse ir grįžęs į šeimą noriu būti su ja. O ir įspūdis susidarytų nekoks, tris dienas buvęs užsienyje vyras grįžta namo, susirenka žaislus ir traukia pas draugus žaisti RPG.

V.A.: Ar laikote save priklausomu nuo žaidimų? Ką manote apie šią priklausomybę apskritai? Mūsų skaitytojai nuolat bombarduoja mus laiškais, pasakodami savo bėdas, tikime, kad jiems labai svarbi jūsų nuomonė.

I.L.: Nėra tokio reiškinio kaip priklausomybė nuo žaidimų. Juk žaidimai tavęs nelaiko ir nepririša, tad visada gali pasitraukti. Galbūt iš dalies šią problema sukelia du dalykai: užsisipirymo stoka bei faktas, kad šiais laikais žaidimai yra išties puikūs ir daugelis juos renkasi mieliau nei realybę. Vis dėlto, jei žmogų žaidimai prikausto tik todėl, kad patinka, atėjus laikui jie atsibos ir žmogus liks laisvas.

V.A.: Kita opi problema, susijusi su žaidėjų problemomis, yra žiaurumas žaidimuose. Ką jūs į tai?

I.L.: Patys žaidėjai formuoja rinką, pirkdami vieną ar kitą produktą. Faktas, kad žiaurių žaidimų parduodama gana daug, tik įrodo kad žaidėjams jų reikia. Nenorėčiau kalbėti apie kitas kompanijas, bet Eidos šiuo požiūriu laikosi gan griežtos politikos. Mūsų žaidimuose žiaurumas pateikiamas kontekste. T. y. ar jūs įsivaizduojate Hitman'ą, kuris nieko nežudo, arba Vietnamo karą be kraujo? Juolab kad daugumoje žaidimų (Hitman, Deus Ex) mes siūlome žaidėjui rinktis slaptumą vietoj žiaurumo, ir jei žaidėjas paklūsta, mes jį apdovanojame. Ir vis tdėlto, kalbant apie problemą globaliai, nenorėčiau kaltinti nei vienos pusės. Niekas neverčia žmogaus pirkti vieną ar kitą žaidimą, juolab reitingavimo sistemos apriboja žiaurių žaidimų paplitimą. Svarbiausia neužmiršti fakto, kad pasirinkimas priklauso pirkėjui, o ne kūrėjui ar pardavėjui.

V.A.: Tačiau reitingavimo sistema neveikia kalbant apie piratus. Kaip pas jus sprendžiama ši problema?

I.L.: Piratavimas — tai milžiniška problema, tačiau tai labiau vyriausybių, o ne kūrėjų darbas. Žaidimų pramonė generuoja milžiniškas sumas pinigų, ir didelė jų dalis mokesčių pavidalu nusėda į valstybinius iždus. Vyriausybės turėtų imtis kuo griežtesnių priemonių ir gadinti piratams gyvenimą. Jei mes nebūsime saugomi, žaidimų pramonei ateis galas. Beje, tai labai kurioziška detalė, nes visas ribas jau peržengiantys piratai patys kandžioja ranką, kuri juos maitina.
Jūsų šalyje piratavimas daug labiau paplitęs nei Vakaruose. Be abejo, tai įtakoja ir ekonominis šalies lygis. Augant ekonomikai, piratavimas tikrai nyks. Kol kas pas jus sunkoka parduoti AAA žaidimus, tad tam tikra prasme piratai daro ir gerą darbą, t. y. ugdo rinką.

V.A.: O patys kūrėjai ar mąsto apie galimus piratavimo mažinimo būdus?

I.L.: Na, tai neaptarinėjama viešai, tačiau kažkada sklandė idėja apie „leistinos vagystės“ įforminimą. T. y. kūrėjai galėtų leisti piratams gaminti žaidimus, ir gauti už tai royalty mokestį, tačiau abejoju, ar kada nors tai įvyks, nes tokiu atveju piratai nebebus piratai, ir jų vietą užims piratų piratai.

Aptarę šias opias žaidimų nūdienai problemas, pakalbinome I. Livingstoną kiek smagesnėmis temomis. Tau įdomu, kokius žaidimus ir kokias sistemas labiausiai vertina Eidos kūrybos direktorius? O gal norėtum sužinoti, kodėl rinką valdo tęsiniai? Jei taip, tai lauk kito VA numerio, ir sužinosi viską iš pirmų lūpų...

PRAĖJUSIAME NUMERYJE SPAUSDINTAS NIJOLITO LAIŠKAS SUŽAVĖJO NE TIK VA REDAKCIJĄ, BET IR STAMBIAUSIĄ ŽAIDIMŲ PLATINTOJĄ LIETUVOJE, ELECTRONIC ARTS ATSTOVĄ GNT LIETUVA. PRAŠOME AUTORĖS PASKAMBINTI Į REDAKCIJĄ DĖL SPECIALIŲ GNT PRIZŲ ATSIĖMIMO.

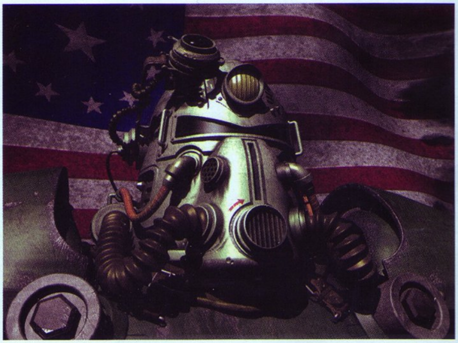
KONAMI LAIMI BYLĄ DĖL PRO EVOLUTION SOCCER

Konami laimėjo teismo bylą prieš Prancūzų Nacionalinio Futbolo Federaciją. Kompanija buvo apkaltinta savo Pro Evolution Soccer žaidimuose pažeidžianti Federacijos prekinius ženklus ir žaidimų nebuvo leista platinti Prancūzijoje. Teisminis mūšis prasidėjo dar 2001-aisiais metais, kai pasirodė pirmasis PES žaidimas. Federacija tikino, kad Konami neteisėtai naudoja Prancūzijos nacionalinės komandos žaidėjų vardus ir išvaizdą, logotipus bei juosteles. Konami tuo tarpu pateikė savo kaltinimus Federacijai, kad ji pažeidžia antimonpolinius įstatymus, suteikdama licencijos teises Football France Promotion kompanijai. Sėkmingai pasibaigus teismui, Konami dabar laisvai galės pardavinėti būsimąjį Pro Evolution Soccer 4, kuris turėtų pasirodyti spalio mėnesį.

INTERPLAY VĖL ATSIDARO, TITUS BANKRUTUOJA

Praėjusį mėnesį dėl darbuotojų kompensacijų draudimų neturėjimo buvo uždaryta Interplay, tačiau po savaitės sugebėjo vėl atverti duris darbui. Interplay vadovas Hervas Kaenas (Herve Caen) sugebėjo gauti draudimus ir taip darbuotojams buvo leista vėl dirbti Interplay biure Kalifornijoje.

Ironiška tai, kad geros naujienos finansiškai šlubuojančiai Interplay atėjo tą pačią dieną, kai didžiosios dalies kompanijos akcijų savininkas, Prancūzijoje esanti kompanija Titus Interactive, paskelbė bankrotą. Iki spalio 6 dienos Titus bus tyrinėjama ir bus deramasi dėl galimų kompanijos turtų pardavimo. Nebuvo paminėtos jokios konkrečios Titus nuosavybės, tačiau Kaenas teigė, kad „dirba su daugeliu kontraktų" dėl Interplay ir jos nuosavybių.



VU GAMES ATLEIDŽIA 350 DARBUOTOJŲ

Vivendi Universal Games atleido 350 savo darbuotojų, pavadindama pozicijų sumainymą „kitu žingsniu apyvartumo plane, skirtame geresniam kompanijos augimui". Darbuotojai buvo atleisti iš visų kompanijos Šiaurės Amerikos padalinių, išskyrus vienintelę VU priklausančią Blizzard Entertainment studiją. VU Games atstovai nepateikė jokių tikslesnių detalių ar komentarų, dėl ko taip sumažino savo darbuotojų skaičių.

EA PADEDA VIDEOŽAIDIMŲ AKADEMIJAI

Centrinės Floridos Universitetas, JAV, su Electronic Arts pagalba kitais metais planuoja atidaryti Floridos Interaktyvių Pramogų Akademiją. Tikimasi, kad akademiją kasmet baigs apie 100 studentų, kurie gaus baigimo sertifikatus. Studentai, lankysiantys naująją mokyklą, joje praleis apie 16 mėnesių ir jiems bus suteiktas paskutiniojo aukštojo mokslo kurso laipsnis atitinkamoje srityje (kompiuterių mokslai, menas ar skaitmeninės laikmenos). Nepaskelbta, kokio dydžio finansavimą suteikė Electronic Arts, tačiau aišku, kad Floridos valstija davė 4,2 milijonų JAV dolerių dotaciją. EA žada padėti sukurti akademijos mokymo planus bei imti stažuotis pas save jos studentus.

PS2 PARDAVIMAI PAŠOKA SUMAŽINUS KAINĄ

Sony Computer Entertainment America pranešė, kad PlayStation 2 konsolių pardavimai JAV padidėjo daugiau nei dvigubai po to, kai prieš kelias savaites konsolės kaina buvo sumažinta iki 149 JAV dolerių.

Džekas Tretonas (Jack Tretton), SCEA viceprezidentas, komentavo: „Kainą sumažinome būtent tada, kai jautėme, kad tai strategiškai geriausias laikas išplėsti rinką. Labai malonu matyti tokį vartotojų atsaką į mūsų įsipareigojimus augantiems poreikiams“.

Deja, kol kas nėra jokios informacijos, ar kris PlayStation 2 kaina Europoje.

RPG LEGENDA PRISIJUNGIA PRIE NCSOFT

Jon Van Caneghem, New World Computing steigėjas ir vienos populiariausių pasaulio RPG frančizių — Might and Magic kūrėjas, prisijungė prie Korėjos RPG leidėjo NCsoft JAV padalinio. Dabar jis yra vykdantysis prodiuseris ir dirba prie dar nepaskelbto naujo žaidimo.

Van Caneghem įkūrė New World Computing 1983-aisiais metais ir išleido pirmąjį Might and Magic žaidimą 1987-aisiais. Žaidimas buvo sukurtas Apple II kompiuteriui ir buvo pardavinėjamas reklamine kampanija, sudaryta iš dviejų spausdintų reklamų bei nemokamos skambinimo linijos, kuri buvo pačiame Caneghemo kambaryje. 1996-aisiais jis pardavė kompaniją 3DO, tuo metu, kai maži kūrėjai ir leidėjai buvo priversti iškristi iš rinkos. Gyvavimo metu Might and Magic RPG frančizė bei Van Caneghemo strateginio žaidimo frančizė Heroes parduoti daugiau nei 20 milijonų kopijų tiražu.

DOOM FILMAS KABO „ORE“

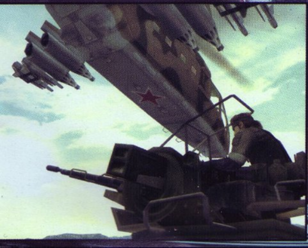
2002-ųjų metų rugsėjo mėnesį Warner Bros. įsigijo teises kurti filmą pagal Doom licenciją. Tačiau pasibaigus 15-os mėnesių laikotarpiui, per kurį kompanija turėjo pradėti jo gamybą, ir nesiėmus jokių veiksmų, licencijos Warner neteko. Kaip praneša The Hollywood Reporter, dabar teisės gali atitekti Universal Pictures studijai, tačiau id Software, Doom savininkų vadovo Todo Holenshedo (Todd Hollenshead) teigimu, filmo teisės grįžo id Software kompanijai. „Mes šiuo metu išliekame „laisvu agentu“ ir keletas studijų yra susidomėję projektu“, — sakė Holenshedas. Taip pat jis pridėjo, kad prodiuseris Lorenzo DiBonaventura ir rašytojas bei prodiuseris Džonas Velsas (John Wells), kurie buvo susiję su Doom filmu daugiau nei metus, toliau dirbs su projektu.

VIACOM SKVERBIASI Į ŽAIDIMŲ VERSLĄ

Viena stambiausių žiniasklaidos kompanijų Viacom, kuriai priklauso tokie gigantai kaip Paramount kino studija, MTV, CBS, BET ir Showtime kanalai bei daugybė kitų kompanijų, pastarosiomis savaitėmis buvo ne kartą patekusi į žaidimų pramonės akiratį. Pirmiausia media gigantas šmėstelėjo su mintimi nupirkti pačius Electronic Arts, tačiau greitai atsisakė dėl galimos 20 milijardų kainos. Taip pat svarstoma galimybė visiškai perimti nelabai lengvai pastaruoju metu gyvenantį leidėją Midway. Šiuo metu Viacom pirmininkas Sumneris Redstounas (Sumner Redstone) turi 72, 4 proc. kompanijos akcijų ir siekia dalį padidinti iki 80 proc. Taip pat į direktorių tarybą jis paskyrė savo dukrą Šari Redstoun (Shari Redstone). Turėdama Midway, Viacom kompanija atvertų sau kelią į žaidimų leidybą ir galėtų puikiai žaidimams išnaudoti populiarias kompanijai priklausančias licencijas.

Viacom taip pat svarsto, kaip pasipelnyti iš reklamos žaidimuose. Global Digital Summit reklamos vadovų konferencijos metu Viacom finansinis vadovas Ričardas Bresleris (Richard Bressler) teigė, kad kompanija tyrinėja galimybes, kaip uždirbti iš reklamos žaidimuose. „Mums įdomu išsiaiškinti, ar yra rinka reklamai videožaidimuose“, — kalbėjo Bresleris. Jis nepateikė jokių konkrečių planų, tačiau nurodė, jog kompaniją intrigavo faktas, kad žaidėjai yra labai ištikimi konsolėms ir prie jų praleidžia daug laiko.

E3 2004



KAIP IR KASMET, E3 PARODA TAMPA SVARBIAUSIU ŽAIDIMŲ PRAMONĖS METŲ ĮVYKIU. ŠIEMET PARODA REKORDINĖ — IŠ VISO PRISTATYTA NET 5000 ŽAIDIMŲ! ŽINOMA, JIE APIMA VISAS PLATFORMAS IR TIK NEDIDELIS PROCENTAS JŲ YRA NAUJI AR NEGIRDĖTI. ILGAI DISKUTAVĘ, KURIE ŽAIDIMAI LABIAUSIAI VERTI VIETOS ŽURNALE IR JŪSŲ DĖMESIO, ATRINKOME ĮDOMIAUSIUS IR KARŠČIAUSIUS ĮVAIRIŲ ŽANRŲ ATSTOVUS. TAIGI 22 PUSLAPIAI APIE TAI, KĄ ŽAISIME ŠIAIS IR KITAIS METAIS!

Ratchet & Clank: Up Your Arsenal

Kompanija Insomniac Games parodoje pristatė naujausią savo kūrinį, trečią garsios frančizės dalį — Ratchet & Clank: Up Your Arsenal. Žaidimo istorija prasideda tuo, kad piktas daktaras Nefarious ketina pašalinti iš mūsų galaktikos visas organinės gyvybės formas. Tam jis turi siaubingų mašinų armiją, pasirengusią kovoti iki galo.

Kas gi galės sustabdyti siaubingą daktarą? Tik mūsų drąsūs herojai, kuriems vadovausite jūs. Ir, žinoma, jų nepralenkiamas ginklų arsenalas. Ypač įdomiai atrodo naujas įtaisas, vadinamas Tyhrra–Guise. Naudodami jį galite persirengti priešų Tyhrranoid'ų uniforma ir net bendrauti su jais, spausdami atitinkamus pultelio mygtukus tuomet, kai ekrane pasirodo spalvotos ikonėlės. Teisingos mygtukų kombinacijos leis jums sužinoti priėjimo kodus ir kitą naudingą informaciją. Tuo atveju, jei „bendravimas" nepavyks (t. y. suklysite), belieka tikimybė, kad priešas paskelbs aliarmą.

Be vieno žaidėjo režimo, taip pat išvysime net tris skirtingus multiplayer režimus, kuriuose galės susirungti 8 žaidėjai (kai žaidžiama online) arba 4 (kai ekranas dalijamas į 4 dalis). Ir dar vienas malonus dalykas yra tai, kad visa įranga multirežimui bus pasiekiama jau pirmąkart įjungus žaidimą, t. y. jums nereikės pereiti žaidimo tam, kad nuobodžiai ir palaipsniui atrakintumėte galingesnes transporto priemones ir ginklus. O tuos, kas sugebės pereiti visą žaidimą ir norės rungtis toliau online režime, Insomniac ketina apdovanoti papildomais veikėjų skin'ais.

Ratchet & Clank: Up Your Arsenal atrodo neįtikėtinai gražiai nušlifuotas ir suderintas ir net žaidžiant online veikia stabiliu 60 kadrų per sekundę dažniu. Taip pat išgirdome gerą žinią tiems, kas žaidė ir išsaugojo ankstesnių frančizės žaidimų save'us: jei Ratchet & Clank aptiks juos jūsų atminties kortelėje, gausite bonusų! Taigi tie, kas neperžaidė ankstesnių dalių, turi puikią progą tą padaryti, iki naujasis žaidimas pasirodys metų pabaigoje.

God of War

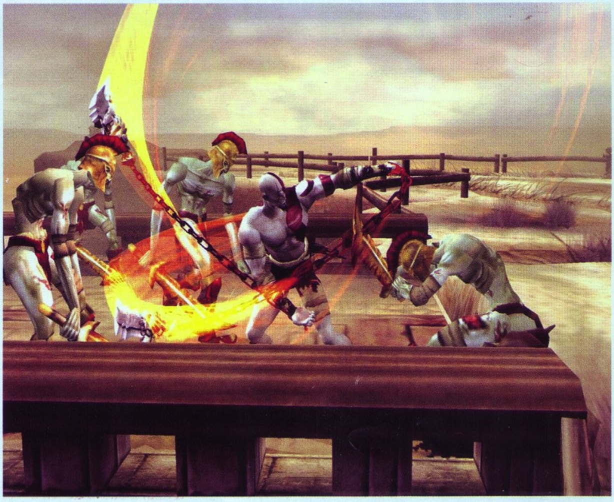
Parodos metu demonstruotas ir God of War, naujas nuotykių veiksmo žanro žaidimas iš SCEA vidinės studijos, esančios Santa Monica (JAV) mieste. Žaidime mums atiteks Spartos kario vaidmuo, kuris vykdo dievų įsakymą — nužudyti negailestingą dievą Ares'ą (graikų karo dievas). Ir vienintelis būdas tą padaryti — atrakinti Pandoros skrynią, taigi jos paieškos ir bus tas dalykas, kuriu užsiimsime pradinėje žaidimo dalyje.

Vienas iš labiausiai pastebimų naujo žaidimo aspektų yra jo „laukiniai" mūšiai. Pagrindinis veikėjas ginkluotas dviem kardais, kuriais gali mojuoti daugeliu būdų. Kūrėjai teigia, kad atakuojančių judesiu bus apie 25, taip pat galėsite atlikti ir combo, kuriais įmanoma sujungti tuos judesius bet kokia tvarka. Nužudę priešus gausite bonus kristalų, kurie bus naudojami magijos savybių ir ginklų patobulinimui.

God of War buvo pristatytas kaip Devil May Cry veiksmo ir Ico galvosūkių mišinys. Ir iš tikrųjų vadinamieji puzzle elementai gerokai apsunkina žaidimą, be to, jų sudėtingumas didėja vystantis siužetui.

Nors iki galutinio žaidimo pasirodymo liko dar 8 mėnesiai, jis jau atrodo labai gražiai ir ryškiai, palyginus su kitais PS2 žaidimais. Aplinkos ir veikėjų modeliai pasižymi aukštu detalizavimo lygiu, o veikėjų animacija — tikroviškumu ir sklandumu.

Apibendrinant galima teigti, kad God of War tapo vienu didžiausiu visos parodos siurprizu. Žaidimo koncepcija ir jos realizacija kol kas atrodo nuostabiai, be jokių priekaištų — tai pasakytina ir apie siužetą, grafiką bei „geimplė-jų". Žaidimas numatomas išleisti 2005 metų pradžioje, taigi turime daugybę laiko tam, kad detaliau supažindintumėm jus, brangūs skaitytojai, su šiuo daug žadančiu projektu.



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Ką naujo galima pasakyti apie „geimplėjų"? Filmuke išvydome Snake'ą, kuris „tvarkosi" su priešais, naudodamas įtaisytą kulkosvaidį, o kitoje scenoje jis naudoja priešlėktuvinį šautuvą tam, kad nudėtų artėjantį sraigtasparnį.

Įdomiausia frančizės naujovė — vadinama „maisto medžioklė". Ji bus reikalinga tam, kad išgyventumėme miškuose. Maistą galėsite išgauti visokiausiais būdais. Kaip kelis pavyzdžius Hideo Kojima parodė, kaip Snake ima vaisius, kabančius ant medžių, numuša bičių lizdą ieškodamas medaus, valgo grybus ir net... gyvatę! Kiekvienas maisto vienetas turi savo maistingumo vertę ir naudojimo terminą, kuris priklauso nuo jūsų veiksmų. Kaip pavyzdį imkime gyvatę. Jei suleisite jai raminamųjų ir padėsite į narvą, galėsite nešiotis ilgą laiką; tačiau jeigu ją nužudysite, po kurio laiko ji bus visiškai nenaudinga. Naujasis Snake'o radaras padeda ne tik aptikti priešus ir nustatyti savo padėtį, bet ir surasti mažų gyvūnų maistui. O labiausiai patiko momentas, kai Hideo Kojima metė granatą į aligatorių — kiek daug kokybiškos mėsos lieka!

Ką gi, tiek apie šį tiesiog stulbinantį žaidimą iš E3 parodos, nekantriai lauksime paties žaidimo, kuris Europoje pasirodys šių metų gruodžio 31 dieną.

Turbūt labiausiai laukiamo žaidimo kūrėjas Hideo Kojima parodos metu asmeniškai pademonstravo „geimplėjaus" procesą ir atsakė į žurnalistų klausimus. Taip pat visiems buvo pademonstruotas filmukas, kuriame pagrindinis veikėjas Snake buvo pačiame veiksmo įkarštyje.

Klipo pradžioje Snake'as sėdi kariniame lėktuve ir rengiasi šokti su parašiutu. Veiksmo vieta — atspėkit kur? — buvusios Tarybų Sąjungos Celinojarsko miestas, iš kurio slaptos atominių ginklų laboratorijos pabėgo mokslininkas Sokolovas. Taigi dezertyro ieško sovietų armijos kariai ir Snake'as — tik tikslai jų visiškai priešingi. Žinoma, vertinga informacija, kurią žino Sokolovas, gali daug pagelbėti Vakarų valstybėms šaltajame kare... Po to klipuke sekė viena po kitos greit besikeičiančios scenos, kuriose demonstruoti kiti būsimo karinio trilerio veikėjai: Revolver'is Ocelot'as, pats Sokolovas ir paslaptinga moteris baltajame apsiauste, kuri kovoja Snake'o pusėje... Iš jos komentarų ir akcento spėjame, kad pagal tautybę ji rusė. O pačiame klipo gale keli kadrai parodė mums žymėmis supjaustytą veidą ir impozantišką figūrą, priklausančius žmogui, kurį žaidimas vadina „the Colonel" (pulkininkas). Iš jo kalbų ir planų užvaldyti pasaulį spėjome, kad tai pagrindinis Snake priešas žaidime, taip sakant, paskutinis bosas.

Devil May Cry 3

Po stulbinančios pirmosios dalies 2001 metais, antroji Devil May Cry dalis pasirodė kiek prasčiau ir nuslopino pirmtako sėkmę. O štai dabar Capcom, atrodo, susigrąžino gerą formą ir rengia trečią seriją.

Pagrindinis žaidimo siužeto bruožas — dviejų brolių, Dante ir Virgil, dvikova. Ji tęsis visą žaidimą, sėkmei besišypsant tai vienam, tai kitam. Tačiau vienas iš brolių, Virgil, yra visiškai atsidavęs tamsos jėgoms — taigi Dante tikslas yra pabandyti išvaduoti savo brolį iš Blogio glėbio. Žaidime aptiksime ir trečią pagrindinį veikėją — dar vieną demonų medžiotoją, vardu Lady, kuri nori sunaikinti apskritai visus demonus — tarp jų ir Dante. Dar reikia pažymėti, kad žaidimo veiksmas vyks anksčiau negu pirmoje dalyje.

Geros naujienos pirmos dalies gerbėjams, kad trečioje dalyje išvysime tiek pat daug gotikos stiliaus vietovių, tokių kaip senovinės pilys, ir net atrodo jos labai panašiai. Visi prisimename, kad būtent tai lėmė pirmosios dalies sėkmę. Monstrai, su kuriais kovoja Dante, yra milžiniški, groteskiniai ir piktesni. Ar jie bus tokie pat sudėtingi, kaip ir pirmoje dalyje? Turime palaukti ir pamatyti.

Didelė naujovė laukia kovų sistemoje. Nuo šiol galėsite rinktis vieną iš keturių kovos stilių, kuriuos reikės vystyti žaidimo eigoje: gunslinger (papildomi šaudymo įgūdžiai), swordmaster (geresni artimojo mūšio įgūdžiai ir judesiai), trickster (vengimo įgūdžiai, galimybės bėgioti sienomis ir t. t.), royal guard (gynybinės technikos).

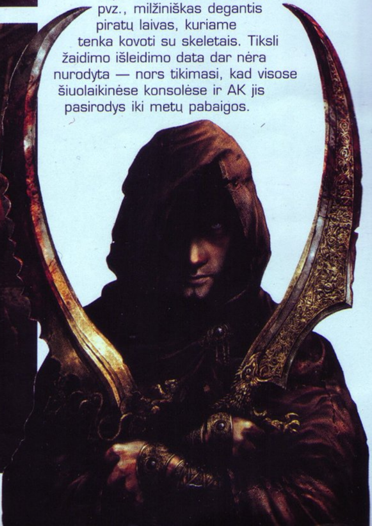
Pagal viską atrodo, kad Devil May Cry 3 sugrįžta prie serijos šaknų, bet tai netrukdo kūrėjams pridėti daugybės įdomių ir pagirtinų naujovių. Ką gi — belieka palinkėti jiems sėkmės, ir suspaudus kumščius laukti vieno didžiausių hitų šį sezoną.

Prince of Persia 2

Kaip jau tikriausiai žinote, žaidimas darbiniu pavadinimu Prince of Persia 2 jau yra rengiamas. E3 parodoje pateikta daug naujo apie būsimus drąsaus princo nuotykius.

Visų pirma, nors veikėjas tas pats, jis jau gerokai subrendęs, palyginus su Sands of Time žaidimu. Dabar tai dar labiau patyręs kovotojas — kaunasi su dviem kardais vienu metu, ir jam prireiks visų savybių ir gabumų tam, kad nugalėją blogąjį Danaką, iš esmės nematomą ir galingą priešininką, turintį mistinių ryšių su mirties demonais. Kovoti galėsite ne tik kardais, bet ir su kitais, kol kas neatskleistais ginklais. Skirtingai nuo ankstesnio žaidimo, „platforminės" ir kovų arenos nebus atskiros — dabar jos sujungtos, dar daugiau, kai princas pereis iš vienos vietovės į kitą, neišvysime jokio krovimo! T. y. naujos arenos atsiras akimirksniu! Į žaidimo kovos sistemą irgi buvo įdiegta naujovių, pagrindinė yra „free form" (laisvo stiliaus) valdymo schema, kai jums nereikės taikytis į tam tikrą priešą kovos metu. Vietoj to galėsite pulti kelis priešininkus iškart, pasinaudoję senais ir naujais princo akrobatiniais sugebėjimais.

Apskritai žaidimo grafika, aplinkos, fonai tapo daug tamsesni, palyginus su ankstesniu serijos žaidimu. Demonstruoti lygiai buvo kupini nelaimės nuojautos, pvz., milžiniškas degantis piratų laivas, kuriame tenka kovoti su skeletais. Tiksli žaidimo išleidimo data dar nėra nurodyta — nors tikimasi, kad visose šiuolaikinėse konsolėse ir AK jis pasirodys iki metų pabaigos.



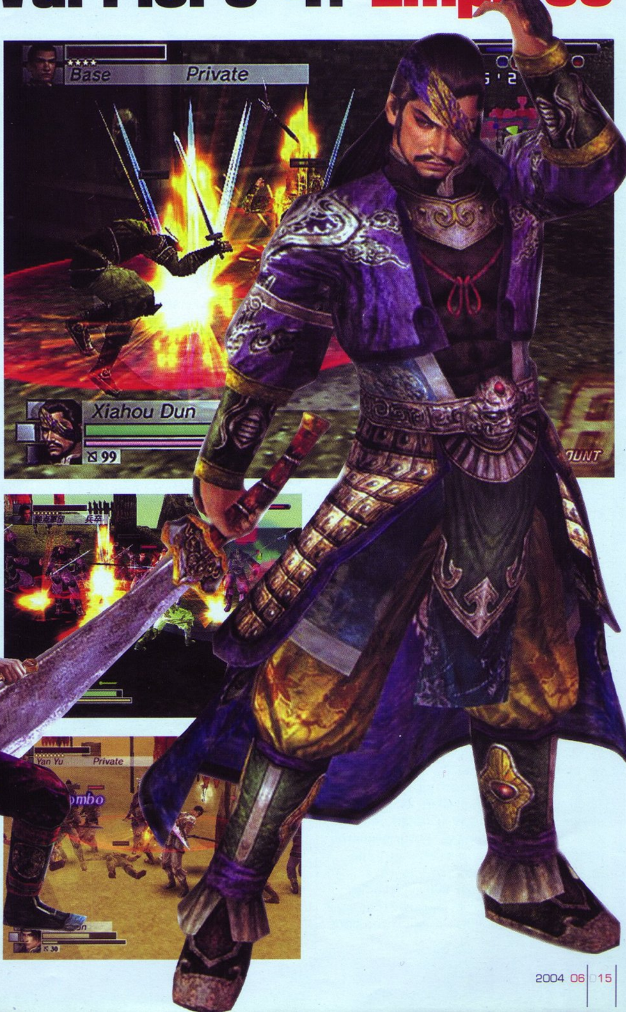
Dynasty Warriors 4: Empires

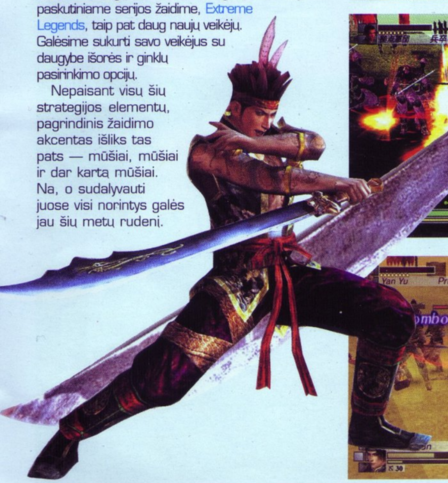
Galite pabandyti sustabdyti kompaniją Koei, kuriančią Dynasty Warriors frančizės žaidimus — tačiau išlieka didelė tikimybė, kad jums nepavyks :). Nes su kiekviena nauja dalimi frančizė įgyja vis daugiau populiarumo, ir šiuo metu Dynasty Warriors yra sėkmingiausia kompanijos žaidimų serija.

Pati kompanija apibūdina naujausią serijos žaidimą Dynasty Warriors 4: Empires kaip Dynasty Warriors ir Defender of the Crown žaidimų mišinį. Pats didžiausias pakeitimas — gebėjimas sukurti savo imperiją žaidimo metu, t. y. užkariauti ir sujungti visus senovinės Kinijos regionus, valdomus skirtingų valdovų. Taip žaidime atsiranda nemažai diplomatijos elementų, nes pasikliaujant vien fizine jėga visos šalies užkariauti jums tikrai nepavyks.

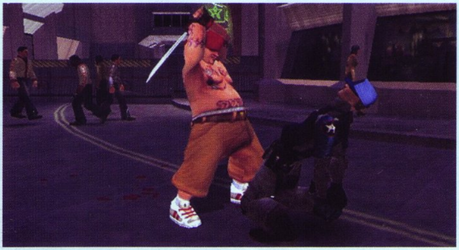
Pagrindinė valiuta žaidime yra auksas, su juo galėsite papirkti priešų pareigūnus ir lengviau perimti regiono valdžią. Aukso šaltiniai bus įvairūs — galėsite įsigyti jo tiek kovose, tiek ir rinkdami mokesčius iš jūsų imperijos gyventojų. Savo imperijoje turėsite daug pareigūnų, kurie bandys jums padėti savo patarimais. Turėsite gerai pagalvoti, kuo patikėti, nes tikrai ne kiekvienas patarimas galiausiai bus naudingas. Pagaliau žaidime pamatysime ir galėsime žaisti už tuos generolus, kurių negalėjome valdyti paskutiniame serijos žaidime, Extreme Legends, taip pat daug naujų veikėjų. Galėsime sukurti savo veikėjus su daugybe išorės ir ginklų pasirinkimo opcijų.

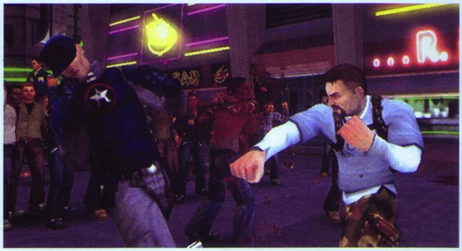
Nepaisant visų šių strategijos elementų, pagrindinis žaidimo akcentas išliks tas pats — mūšiai, mūšiai ir dar kartą mūšiai. Na, o sudalyvauti juose visi norintys galės jau šių metų rudenį.





State of Emergency 2





TRUMPAI

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex. Sulauksime ir vieno iš geriausių anime filmų žaidimo versijos. Žaidime valdysime robotes veikėjas ir ultra moderniais ginklais kovosime su priešais, o nužudę galėsime įsilaužti į jų smegenis.

Cowboy Bebop. Žaidimų pagal anime banga, atrodo, žada smarkiai įsibėgėti. Bandai kuria veiksmo žaidimą pagal populiarųjį anime serialą, kuriame valdysime tris pagrindinius veikėjus: Spike, Jet ir Faye. Žaidimas turės gan unikalią kovos sistemą, įvairių ginklų, o veiksmas vyks skirtingose, tiesiai iš serialo perkeltose bei cell-shading grafika apipavidalintose vietovėse.

Įdomų produktą ruošia Acclaim. Interview With a Made Man yra kompanijos bandymas įlįsti į vis populiarėjantį kriminalinių žaidimų pasaulį. Valdydami mafijos naujoką Joey Varolla turėsime kilti mafijos šeimos hierarchijos laiptais ir galiausiai tapti gerbiamu ir įtakingu nariu, vadinamu „made man“.

Konami prodiuseris Koji Igarashi, žaidimo pasauliui suteikęs Castlevania seriją, dabar dirba prie naujo veiksmo žaidimo Nano Breaker. Futuristiniame pasaulyje, kurį siaubia žmonių pagamintos nanomašinos, mums teks karinio kyborgo Jake Warren vaidmuo, kurį drasko vidiniai prieštaravimai tarp žmogiškųjų emocijų ir mirtinų mašinos instinktų.

Kompanija Bam Entertainment parodoje pristatė 2002 metais išleisto populiaraus veiksmo žaidimo tęsinį — State of Emergency 2. Taigi iš pradžių apie skirtumus nuo ankstesnės dalimies. Visų veikėjų modeliai, aplinkos, ginklai jau nebeatrodo tokie išpūsti, komiški ir perdėti, kaip buvo pirmoje dalyje. Taip pat dabar jau nebegalėsite žudyti nekaltų žmonių tiek, kiek panorėsite: žaidime bus įdiegta nauja „minios populiarumo“ sistema, kuri pavaizduos specialiame langelyje jūsų populiarumą priklausomai nuo jūsų veiksmų. Jeigu nužudysite per daug, žmonės pradės bijoti jūsų ir net galės užpulti.

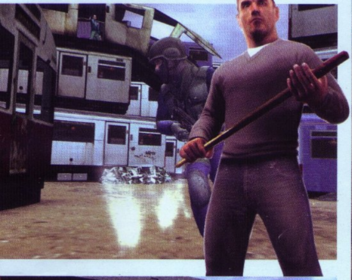
Pagrindiniai ginklai išlieka tie patys, tačiau prisideda visiškai nauja durtynių sistema, kurioje gausime daugybę gynybinių judesių ir reversavimų. Nusitaikymui padės nauja priešų taikymo sistema. Tarp kitų „geimplėjaus“ patobulinimų reikia paminėti galimybę pereiti lygį su keliais skirtingais veikėjais — t. y. pradėjus lygį su vienu, ir pasiekus tam tikrą tašką, siužetas perjungs jus valdyti kitą veikėją. Tačiau misijos tikslą turėsite įvykdyti su abiem. Aktyvių veikėjų perjungimas atliekamas select mygtuku.

Ką gi — atrodo, State of Emergency 2 atneš į mūsų namus dar daugiau ultrasmurtinio smagumo negu pirmoji dalis. Tik, deja, teks kiek palaukti — žaidimas planuojamas išleisti tik kitais metais.

The Getaway: Black Monday

Antroje The Getaway dalyje kūrėjai, SCEE London Studio, žada ištaisyti visas ankstesnes savo klaidas ir padaryti žaidimą geresnį ir tobulesnį nei buvo anksčiau.

Black Monday žaidime (verčiama kaip „Juodas pirmadienis") galėsite valdyti vieną iš trijų pagrindinių veikėjų. Pirmasis, seržantas Ben Mitchell, yra policininkas, pastaruosius dvejus metus gyvenęs „ant ribos". Prieš dvejus metus tirdamas bylą jis netyčia mirtinai sužalojo vaiką ir buvo apkaltintas. Dabar, grįžęs į darbą, jis pastebi, kad kolegos yra įsižeidę ir pikti, nors anksčiau jis buvo gerbiamas. Taigi vyrukui tenka iš naujo užsitarnauti jų pagarbą. Kitas žaidimo herojus, Eddie O'Connor, gyvena Londono East End rajone (vargšų rajonas). Jis yra buvęs boksininkas, per klaidą įsitraukęs į banko vagystę ir taip pat neteisingai persekiojamas. Abiejų veikėjų siužetinės linijos vystysis atskirai, tačiau į žaidimo pabaigą, kaip ir pirmoje dalyje, susikirs. Na, o jų pabaigos priklausys nuo jūsų sprendimų žaidimo eigoje. Trečia veikėja, paslaptinga moteris, už kurią galėsite sužaisti tik tuomet, kai pereisite žaidimą už abu vaikinus. Apie ją šiuo metu žinoma tik tiek, kad ji kažkaip susijusi su Eddy, ir jos misijos bus paremtos slaptais stealth veiksmais.



Misijos išlieka tokios pačios: vienose jums reikės šaudyti priešus, prasibrovus tuo pačiu metu prie tikslo, kituose — važinėti per tikroviškai atkurtą Londono miestą, persiekiojant oponentus. Naujovė — automatinio taikymo sistema, aktyvuojama R1 mygtuku. Sveikatos papildymo sistema išliko ta pati — jums reikės ramiai atsistoti ir palaukti, kol herojus „pasveiks". Nors kai kuriose vietovėse bus galima aptikti ir medicininių pakelių. Įvairių automobilių rūšių gatvėse skaičius yra žymiai padidėjęs, palyginus su ankstesniu žaidimu, ypač gražiai atrodo motociklai, su kuriais dabar irgi galima bus važinėti. O kai kuriuose žaidimo epizoduose jums teks pasinaudoti požeminiu metro tam, kad greičiau pavytumėte priešą. Visi intarpai padaryti pasinaudojant motion capture technologija ir veiks paties žaidimo variklio pagrindu.

The Getaway: Black Monday kuriamas išskirtinai PlayStation 2 konsolei ir pasirodys Europoje lapkričio mėnesį.

Killzone

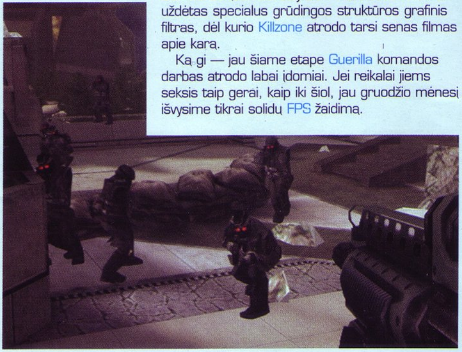
Susipažinkite: Killzone — naujas Sony ir Guerilla kompanijų bendras projektas, labai intriguojanti pirmojo asmens šaudyklė. Žaidimo veiksmas vyks ateityje, kai žmonės jau pradėjo kolonizuoti kitas mūsų galaktikos sistemas ir, kaip dažniausiai būna, nepasidalino žemėmis. Prasidėjo žiaurus karas tarp dviejų grupuočių — Helghast, blogiukų, įsiveržusių į kitos grupuotės, ISA, kurioje tarnaujate jūs, valdomą planetą Vecta.

Žaidimą sudarys 11 misijų, kurių kiekviena padalinta į tris segmentus. Šiuose segmentuose galėsite rinktis tarp keturių unikalių jūsų būrio narių, pasižyminčių savais privalumais ir trūkumais. Templar — commandos'as, universalus ir gerai subalansuotas kovotojas. Luger — moteris žudikė, turinti Stealth įgūdžių. Rico — sunkiųjų ginklų specialistas. Hakka — paslaptingas partizanas, apie kurį žinoma labai mažai.

Ginklų arsenalas pakankamai platus — net 26. Vienu metu galėsite nešiotis su savimi tik tris iš jų. Kiekvienas veikėjas geriau tvarkysis su tais ginklais, kurių specialistas yra. Pvz., Luger su snaiperiniu šautuvu, o Rico — su raketsvaidžiu. Be ginklų, galėsite naudotis ir granatomis, kurias leisite specialiu mygtuku (L1). Kuo ilgiau laikysite rankoje granatą, tuo greičiau ji sprogs — apie sprogimo laiką byloja mažos lemputės, esančios kiekvienoje granatoje.

Žaidimo grafika jau šiame etape atrodo įspūdingai. Du lygiai, demonstruoti parodos metu, pasižymėjo kokybiškais šešėliais ir nuostabiu dinaminiu apšvietimu. Ypač detaliai atrodo ginklų modeliai, taip pat matosi, kad kūrėjai pasistengė su jų užtaisymo animacijomis. Dar vienas įdomus dalykas — ant žaidimo tarsi uždėtas specialus grūdingos struktūros grafinis filtras, dėl kurio Killzone atrodo tarsi senas filmas apie karą.

Ką gi — jau šiame etape Guerilla komandos darbas atrodo labai įdomiai. Jei reikalai jiems seksis taip gerai, kaip iki šiol, jau gruodžio mėnesį išvysime tikrai solidų FPS žaidimą.



Far Cry Instincts

Po Far Cry sėkmės AK rinkoje, leidėjas, kompanija Ubisoft paskelbė apie Far Cry Instincts Xbox ir PlayStation 2 konsolėms. Tačiau skirtingai nuo AK versijos, sukurtos Crytek studijos pastangomis, konsolinę versiją rengia Ubisoft studija Monrealio mieste, Kanadoje.

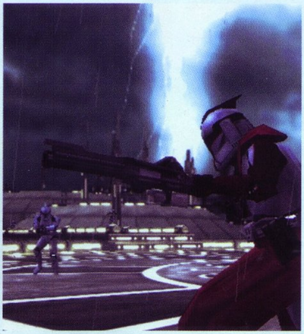
Far Cry Instincts nebus tiesioginis AK žaidimo perkėlimas. Nors siužetas iš esmės išliks tas pats, lygių skaičius gerokai sumažės — 14 vietoj 20 originaliame žaidime. Veiksmas vyks keturiose salose. Taigi turėtume išvysti kažkokius siužeto, misijų tikslų bei aplinkų pakeitimus, bent jau dėl sumažėjusio lygių kiekio.

Žaidimas išsaugos (bent jau Xbox, kaip galingesnės konsolės, versijoje) tokias pačias milžiniškas aplinkas, kokios buvo originale. Nors apie naujus ginklus ir transporto priemones dar nėra žinoma labai daug, tačiau kūrėjai žada panaudoti įdomių naujovių, tokių kaip laivai, kuriais galėsite plaukioti, harpūninis šautuvas, skirtas povandeninei medžioklei, arba kasetinių bombų paleidėjas. Taip pat, pasinaudodami aplinkos privalumais, galėsite rengti spąstus priešams (ypač naudinga multiplayer režime).

Keliese Far Cry Instincts galima bus žaisti tiek standartiniu būdu (t.y. ekranui pasidalijant į dvi dalis), tiek ir per PlayStation 2 tinklo adapterį arba Xbox Live. Pastaruoju atveju galėsite susirungti su 15 kitų žaidėjų. O įdomiausia Far Cry Instincts naujovė — lygių redaktorius ekskliuzyviai Xbox versijai, su kuriu net naujokai galės kurti savo žemėlapius ir dalintis jais per Xbox Live. Ubisoft tikisi, kad tai smarkiai prailgins žaidimo „gyvavimo" laiką.

Ką gi — jau dabar galima konstatuoti, kad metų pabaigoje mūsų laukia įdomi ir daug žadanti šaudyklė, besiskirianti nuo AK versijos daugybe patobulinimų, kurie tikrai turėtų patikti tiems, kas jau žaidė originalų žaidimo variantą.

Star Wars: Battlefront



Star Wars: Battlefront — tai multiplayer režimu paremta trečiojo asmens šaudyklė. Parodos metu pristatyto žaidimo tikslas buvo užvaldyti kaip įmanoma daugiau vadinamų „mazginių taškų" žemėlapyje, kur galite prisikelti po netikėtos mirties. Dar daugiau, šiuose taškuose atsitiktinai gali atsirasti transporto priemonės, palengvinančios judėjimą žemėlapyje. Žaidimas baigiasi, kai viena iš komandų praranda bendrą jai skirtų taškų skaičių — jis mažėja po kiekvieno nario eilinės mirties. Verta paminėti, kad kiekvieną kartą prikeldami savo kovotoją mazginiame taške, galite pakeisti jo klasę — tai suteiks galimybę naudotis visų žaidime pristatytų ginklų arsenalu. Grafiškai žaidimas atrodo nuostabiai. Garsios Star Wars frančizės aplinkos kartu su solidžiai atrodančiais kovotojais palieka labai malonų įspūdį.

Žaidimo pasirodymas PS2, Xbox ir AK platformose numatytas rugsėjo pabaigoje, tuo pat metu, kaip ir klasikinės „Star Wars" filmų trilogijos pasirodymas DVD diske.

TimeSplitters: Future Perfect

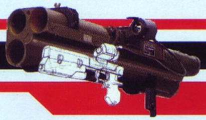
Visų jau pasirodžiusių TimeSplitters žaidimo dalių pagrindinis akcentas buvo vienas ir tas pats — multiplayer režimas. Naujausia frančizės dalis šia prasme yra išimtis. Tai pirmasis serijos žaidimas, kuriame padarytas tikras siužetinis vieno žaidėjo režimas. Turėsite perskristi per 11 didžiulių misijų, valdydami vaikiną, vardu Cortez.

Žinoma, tai toli gražu nereiškia, kad kelių žaidėjų režimo iš viso nebus. Jis bus, kaip visada, įdomus ir gilus. Šį kartą kūrėjai, Radical Entertainment, parengė malonią staigmeną visiems, turintiems galimybę žaisti online: žaidimas palaikys PS2 tinklo adapterį ir Xbox Live. O tai reiškia, kad visuose Future Perfect multiplayer režimuose galės dalyvauti iki 16 žaidėjų. Tarp režimų bus mums gerai pažįstami, tokie kaip king of the hill ir deathmatch.

Žemėlapių kūrimo opcija bus patobulinta ta prasme, kad ja galima būtų naudotis maksimaliai paprastai ir efektyviai. Dar daugiau, visas savo sukurtas arenas galėsite patalpinti žaidimo online serveriuose, o tai reiškia, kad jos bus prieinamos ir kitiems žaidėjams.

Visi ginklai atitiks tą laiko periodą, kuriame kovosite, ir bus pakankamai standartiniai. Iš naujienų reikia tik pažymėti antigravitacinį šautuvą, kurio dėka galėsite judinti mažus objektus, tokius kaip sveikatos papildymai arba kulkos.

Žaidimas pasirodys PS2 ir Xbox konsolėse 2005 metų kovo mėnesį.



GoldenEye: Rogue Agent

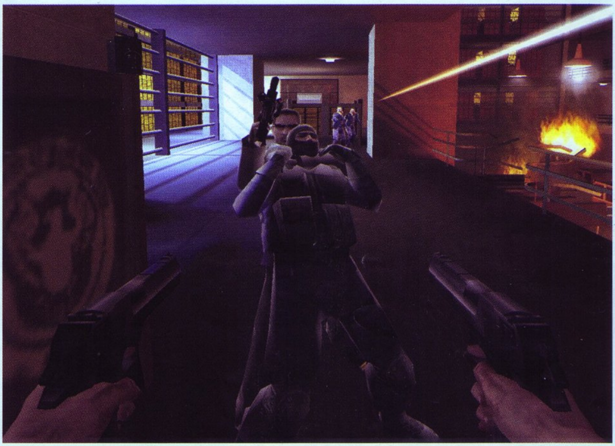
Džeimsas Bondas eilinį kartą rengiasi sugrįžti į PS2, Xbox, ir GameCube konsoles, o pirmose dviejose konsolėse — kartu su multiplayer režimo palaikymu (iki aštuonių žaidėjų). Be jokios abejonės, visose versijose bus ir ekrano pasidalinimo kelių žaidėjų režimas.

Nors žaidimas priskiriamas T klasei (angl. Teens — jaunimui), parodos metu nebuvo parodyta daug kraujo ar smurto elementų. Tačiau kūrėjai tikina, kad priešais galėsite naudotis kaip gyvais skydais, numesti iš balkonų ir žudyti juos, panaudodami vadinamas „mirties pinkles“.

Nors GoldenEye: Rogue Agent žaidžiamas kaip standartinė pirmojo asmens šaudyklė, jame įdiegta tikrai įdomių naujovių. Pavyzdžiui, nuo šiol galėsite vaikščioti su ginklais kiekvienoje rankoje ir nepriklausomai vienas nuo kito jais šaudyti. Tai bus atliekama kairiuoju ir dešiniuoju L/R mygtukais. Kiekvieno lygio pabaigoje jūsų beširdiškumas bus vertinamas taškais, už kuriuos galėsite vystyti/tobulinti savo veikėjo savybes. Neveltui kūrėjo, kompanijos Electronic Arts, šūkis šiam žaidimui yra: „Kam gelbėti pasaulį, kai galite jį valdyti.“ Taip pat reikia pažymėti pagerėjusį jūsų priešų DI — nuo šiol jie nuolat bando pasilenkti už priedangos arba prieiti iš šono — taktika tikrai gera ir verta protingų varžovų.

Apibendrinant reikia pažymėti unikalią žaidimo koncepciją, prie kurios prisidėjo ir tokios garsenybės kaip Sir Ken Adam (žmogus, stovintis už daugelio filmų apie Bondą) ir Kym Barrett (žinoma kaip The Matrix kostiumų dizainerė). Žaidimo pagrindinių veikėjų Oddjob, Dr. No, ir Goldfinger modeliai tikrai atrodo nuostabiai — matyti profesionalų darbas.

Europoje GoldenEye: Rogue Agent planuojamas išleisti metų pabaigoje.



TRUMPAI

Area 51. 1995 arkadinis ginklo žaidimas atgimsta Midway kuriamoje kietoje pirmojo asmens šaudyklėje. Jūs esate ateivius naikinančios komandos STARR narys. Nutrūkus ryšiui su slaptąja karine baze Area 51, jums reikia ištirti aplinkybes, išgelbėti išlikusius ir iššaudyti priešus: ateivius ir mutantus. Įdomu tai, kad veikėjas galės mutuoti į skirtingas formas. Viena suteiks galingas artimas atakas, kita parazitines atakas, atstatančias sveikatą. Žaidime, be vieno žaidėjo režimo, bus ir iki aštuonių žaidėjų multiplayer režimas. PS2 ir Xbox platformoms žaidimas pasirodys gruodį.

Puikiomis šaudyklėmis galės džiaugtis išskirtinai Xbox turėtojai. Metų pabaigoje pasirodys ilgai laukiamas ir jau dabar dievinamas Halo 2, kuris toliau tęs Master Chief kario istoriją ir kovą su įvairiomis ateivių rasėmis, bus įspūdingesnis grafiškai ir turės daugiau kovos galimybių pėsčiomis bei su transporto priemonėmis. Taip pat Xbox (kada nors) pasirodys ir atidėliojimais bei skandalais pagarsėjęs Half Life 2.

Tekken 5

Kompanija Namco rengia savo super populiarios muštinių frančizės tęsinį. E3 parodoje buvo atskleista šiek tiek informacijos apie JĮ — Tekken 5.

Visų pirma apie komandų sudėtį. Naujajame Tekken išvysime tiek seniai pažįstamų, tiek ir visiškai naujų, dar nematytų veidų. Oficialiai paskelbta, kad penktajame geležinio kumščio turnyre dalyvaus: Kazuya, King, Marshall Law, Ling Xiaoyu, Julia Chang, Steve Fox, Nina Williams, Lei Wulong, Paul Phoenix, Hwoarang bei trys nauji veikėjai — Raven, Feng Wei, ir Kazama Asuka. Apie Raveną žinoma, kad jis yra nindziutsu meistras, o Asuka — Jin Kazama sesuo.

Penktoje dalyje kovosime „begalinėse", neturinčiose ribų arenose (kaip tai buvo padaryta Tekken 1–3). Kai kuriose arenose išvysime daužomus objektus ir įvairias gaudynes. Tarp standartinių „geimplėjaus" režimų pamatysime ir tokius neįprastus frančizei, kaip Beginner Mode ir Conquest Mode. Pastarasis režimas bus analogiškas tam, kuris egzistuoja Soul Calibur žaidime.

Galiausiai reikia pridurti, kad konsolėse žaidimas pasirodys tik kitais metais, o žaidimų automatuose — šių metų rudenį.

Mortal Kombat: Deception

Kompanija Midway rengia eilinį mirtino mūšio trilerį — dar baisesnį ir žiauresnį nei kada nors anksčiau. Iš pradžių apie kovų sistemą, kuri nors ir išliko labai artima Deadly Alliance, tačiau vis dėlto turi pakeitimų. Nuo šiol į žaidimą vėl sugrįžta smūgiai iš apačios (uppercut) — galingi smūgiai, galintys nulemti mūšio eigą. Kita naujovė — patobulinta combo sistema, vėlgi sugrįžtanti iš Mortal Kombat ir Mortal Kombat II žaidimų, kai galėjote eksperimentuoti su atliekamomis combo smūgių serijomis ir sukurti savąją seriją.

E3 parodytoje žaidimo versijoje buvo atrakinta 12 veikėjų: Scorpion, Baraka, Mileena, Sub-Zero, Sindel, Bo Rai Cho, Nightwolf, Hotaro, Ermac, Li Mei, Ashrah, ir Kenshi. Lygiai tiek pat veikėjų išlieka slapti, nors kai kuriuos mes jau žinome, pvz., Jax. Kūrėjų komanda kol jas neskelbia, ar ten bus visiškai nauji veikėjai, ar klasikiniai, sugrįžtantys iš ankstesnių dalių.

Dauguma naujojo žaidimo veikėjų išsaugos savo ankstesnius judesius ir atakas, tačiau prie jų bus pridėta ir naujų, ypač tai liečia specialias atakas. Pvz., Scorpion moka nuostabią specialiąją ataką — kumščio teleportas (teleport punch), o Ermac moka daryti trankymo teleportą (teleport slam). Baraka, Nightwolf ir kitų atakų arsenalai atitinkamai pasipildė naujais įspūdingais smūgiais, primenančiais ankstesnių žaidimo dalių analogus, tik galingesnius.

Mortal Kombat visada pasižymėjo pavojingais antraisiais planais, ir ši dalis ne išimtis. Kai kuriose aplinkose galėsite staigiai užbaigti mūšį nepriklausomai nuo to, kiek gyvybės liko jūsų priešininkui. Kitose — permesti jį į viršų arba numesti žemyn, panašiai kaip Mortal Kombat 3 arba Dead or Alive.

Sprendžiant iš ankstyvųjų duomenų, atrodo, kad Mortal Kombat: Deception bus deramas Deadly Alliance tęsinys. Taigi nekantriai laukiame žaidimo pasirodymo, o tai įvyks Xbox ir PS2 konsolėse gruodžio 31 dieną.

Def Jam: Fight for New York

Neseniai rašėme apie tai, kad Electronic Arts rengia žaidimo Def Jam Vendetta tęsinį, kuris vadinsis Def Jam: Fight for New York. Žaidimas yra kuriamas EA Canada studijos ir japonų kompanijos AKI Corporation bendromis pastangomis.

Esminis skirtumas tarp pirmos ir antros dalies yra tas, kad dabar žaidime daug mažiau wrestlingo elementų negu buvo anksčiau. Nors smūgiai ir grumtynės išliko, tačiau veiksmas vis dažniau vyks ne wrestlingo arenose, o kitose miesto vietovėse, pavyzdžiui, metro stotyse arba apleistuose sandėliuose. Iš viso bus net 20 skirtingų arenų, taip pat 10 skirtingų kovų rūšių. Pvz., inferno dvikovoje turite stengtis išlikti ugnies ringo centre, nes priešingu atveju tiesiog sudegsite. Metro mačas pasibaigia, kai vienas iš dalyvių patenka po pravažiuojančiu traukiniu. Ir apskritai arenos tapo daug interaktyvesnės.

Dabar minia, kurioje kovosite, galės jums padėti mesdama ginklą arba žalodama jūsų priešą. Taip pat bus daug daužomų objektų, kuriuose visada rasite kažko naudingo.

Kovų sistema taip pat pasikeitė. Dabar galėsite rinktis penkių klasių veikėjus: gatvės kovotojas, kikboksininkas, kovos menų meistras, imtynininkas ir vadinamas „pasidavimų" (submission) meistras. Be to, kiekviena klasė pasižymės savo specialiosiomis atakomis. Dalyvaujant kovose ir treniruotėse turėsite galimybę patobulinti jau esamus ir atrakinti naujus kovotojų įgūdžius. Iš viso žaidime žadama pristatyti net 70 veikėjų, tarp kurių tokios rap'o įžymybės kaip Busta Rhymes, Lil' Kim, Ludacris, Method Man, Redman, Slick Rick, Snoop Dogg ir Carmen Electra.

Kalbant apie grafiką, reikia paminėti, kad veikėjų modeliai tapo labiau detalizuoti ir tikroviškesni, o smūgių animacija yra tokia tikroviška, kad atrodo, jog priešui tikrai skauda :).

Žaidimą įgarsino tie patys žmonės, pagal kuriuos daryti visi veikėjai. Taigi Ludacris balsą atpažinsite iš karto.

Europoje Def Jam: Fight for NY pasirodys spalio mėnesį.

Guilty Gear Isuka

Kompanija Sammy, garsėjanti savo dvimačiais faitingais, parodoje pristatė naujausią žaidimą Guilty Gear Isuka. Žaidime išsaugotas esminis Guilty Gear serijos kovotojų būrys ir pagrindiniai judesiai bei pridėti trys visiškai nauji veikėjai. O pagrindinė žaidimo naujovė yra ta, kad nuo šiol kovose dalyvauja ne du, o... keturi kovotojai! T. y. panašiai kaip Tekken Tag žaidime, R1 ir kvadrato mygtukais galėsite persijungti tarp jūsų komandos kovotojų. Nedalyvaujantis kovoje veikėjas bus matomas antrajame plane, o pagrindiniame mūšis tęsis! Keturių žaidėjų režimas integruotas į visus kitus žaidimo režimus, pradedant treniruote ir baigiant kovomis prieš draugus.

Savo veikėjų išorę nuo šiol galėsite pakeisti, parinkdami kostiumų, plaukų ir kitų aksesuarų spalvas. Kita labai įdomi naujovė — vadinama „Guilty Gear Boost mode" (Guilty Gear paskatinimo režimas), kurioje kovojant seno gero Streets of Rage stiliumi galėsite uždirbti taškų, kuriuos vėliau bus įmanoma panaudoti unikalių judesių įsigijimui — taip galėsite sukurti visiškai nepakartojamą ir supergalingą kovotoją.

Laukinis Guilty Gear Isuka veiksmas atkeliaus į mūsų namus apie Kalėdas.

TRUMPAI

Naujai kaip leidėja atgimusi SNK žada išleisti dar du muštynių žaidimus. Pirmasis — King of Fighters: Maximum Impact. Žymioji jau dešimtus metus besitęsianti serija persikels į 3D formą ir pasirodys išskirtinai PS2 konsolėje. Nors ir naujos kartos, žaidimas išlaikys daugybę klasikinių King of Fighters savybių, kurios bus sklandžiai sulietos su naujovėmis. Antrasis — SVC Chaos: SNK vs. Capcom. Iš arkadų perkeltame žaidime susikaus populiariausi SNK King of Fighters veikėjai bei įvairių Capcom muštynių žaidimų kovotojai.

Tecmo savo ruožtu pristatė ir naują Dead or Alive serijos žaidimą — Ultimate, kuris pasirodys tik Xbox platformoje. Tiesa, „naujas" jis tik sąlyginai, mat Ultimate yra perdarytos dvi pirmosios Dead or Alive dalys. Dead or Alive 1, 1997-aisiais pasirodęs tik Japonijoje, grafiškai išliks toks pat, tik jį bus galima žaisti online, o DOA 2 bus visiškai nauju varikliuku perdirbtas žaidimas ir atrodys daug įspūdingiau nei paskutinė, trečioji DOA serija.

Final Fantasy XII

Vienu iš įdomiausių projektų, pristatytų parodos metu, be jokios abejonės, tapo dvylikta begalinės Square Enix sagos dalis. Kaip ir kiekvienas naujas serijos žaidimas, šis pasižymės visiškai naujų veikėjų būriu ir naujoviška mūšių sistema, o žaidimo grafika bendrais bruožais labiausiai primins Vagrant Story — seniai PS One išleistą žaidimą, kuomet Square Enix dar vadinosi Square. Tačiau ne nuostabi žaidimo grafika labiausiai stebino parodoje, o pats „geimplėjaus" procesas, žavus ir nepakartojamas, kaip ir kiekvienas naujas kompanijos šedevras.

Taigi nuo šiol visi mūšiai vyks tose pačiose gražiose trimatėse aplinkose, kur ir vystysis pagrindinis žaidimo veiksmas. Tai reiškia sudie ekrano pakeitimams prieš mūšį, sudie blogiems–berniukams–vienoje–pusėje–geriems–kitoje, sudie pergalingai muzikai po mūšio nugalėjus priešus. Viso to nėra. Ir žinote, ką? Manome, kad tai — pats geriausias pakeitimas per visą serijos gyvavimo laikotarpį. Square Enix eilinį kartą nustatė naują standartą ir vystymosi kryptį RPG žanrui.

Tiesą pasakius, ši sistema jau kartą buvo panaudota minėtame Vagrant Story. Tik šį kartą skirtumas tas, kad valdysite ne vieną, o iškart tris veikėjus vienu metu, skirstydami įsakymus kiekvienam. Veiksmas vyks realiame laike, tačiau kuomet įvedinėsite naujas komandas, automatiškai bus nustatoma pauzė. Ši sistema leidžia naudotis daugybe taktinių elementų — pvz., iš atstumo atakuojančius kovotojus geriau patraukti atgal. Tas pats pasakytina ir apie magijos vartojimą.

Kaip visada labai sužavėjo nepakartojami žaidimo filmukai, „suprodiusuoti" ir choreografiškai pastatyti geriau nei bet kada anksčiau. FFXII direktorius Yasumi Matsuno (kuris taip pat buvo atsakingas už Final Fantasy Tactics ir Vagrant Story) pasakojo, kad kūrėjų komanda stengiasi kaip įmanoma dažniau naudoti paties žaidimo variklįuką kinematografiniams intarpams. Tačiau didžiulių mūšių pavaizdavimui vis dar bus naudojama CG animacija. Dar ponas Matsuno paminėjo, kad kūrėjai stengiasi naujame žaidime sujungti pačius geriausius off- ir online RPG elementus. Ar tai reiškia, kad FFXII bus iš dalies online, sužinosime tikriausiai vėliau, kai bus atskleista daugiau informacijos.

Ką gi, atrodo, Square Enix išnaudoja visus per Final Fantasy X-2 pardavimus uždirbtus pinigus tam, kad padarytų Final Fantasy XII kiek įmanoma geresnį ir stulbinantį. Taigi sukaupiame kantrybę ir laukiame kitų metų, kai šis nuostabus žaidimas pasirodys parduotuvių lentynose.

Xenosaga Episode II:

Jenseits von Gut und Bose

Kompanija Namco, populiarios 2003 metų RPG Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht leidėja, E3 parodoje pristatė jos tęsinį, kuris vadinasi Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose. Deja, „gyvo" žaidimo kompanija nepademonstravo, užtai parodė labai įdomų klipuką, iš kurio pakankamai daug galima spręsti apie naują žaidimą.

Visų pirma seni pažįstami iš pirmosios dalies yra: Shion, KOS-MOS, Ziggy, ir Jr. Nors jie lengvai atpažįstami, tačiau jų išvaizda kiek pasikeitė į gerąją pusę: veikėjų modelių proporcijos ir veido struktūros tapo tikroviškesnės, mažiau komiškos ir netgi kažkuria prasme dramatiškesnės. Siužetas visada buvo Xenosaga stiprioji pusė, ir kita dalis ne išimtis — super įspūdingos didžiulių kosminių mūšių animacijos, robotai-gigantai, kosminiai orlaiviai, stilingi specialieji efektai sukuria nepakartojamą kinematografinį pojūtį. Klipuko gale išvydome epinį kardų mūšį, kuriame dalyvavo iš pirmosios dalies puikiai pažįstamas piktadarys Margulis ir kol kas neatskleistas naujas veikėjas ilgais tamsiais plaukais.

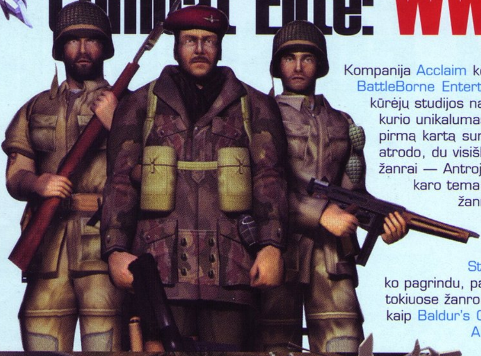
Žaidimo kūrėjai, kompanija Monolith Soft, tikisi pabaigti žaidimą kitų metų pradžioje ir daugmaž tuo pačiu laiku išleisti jį JAV ir Europoje.

TRUMPAI

The Lord of the Rings, The Third Age. Didžioji kino trilogija baigėsi, tačiau žaidimai pagal ją — ne. Electronic Arts ruošiasi ir toliau puikiai išnaudoti šią multimilijoninę licenciją ir rudenį pristatys konsolių turėtojams RPG žaidimą. Veiksmas vyks paraleliai filmo įvykiams, kur su grupelėmis veikėjų tyrinėsime Viduržemio pasaulius, kausimės su priešais ir vystysime stipriausią ir galingiausią įmanomą komandą.

Bandai ruošia dviejų populiarių RPG tęsinius. Pirmiausia tai Digimon World 4. Nepailstantys ir populiarumu nestokojantys digimonai pirmą kartą pasirodys dabartinės kartos konsolėse. Šioje serijoje turėsime išsiaiškinti didelę nelaimę — buvo uždarytas išėjimas į tikrąjį pasaulį ir visi, besimėgavę skaitmeniniu online gyvenimu, tapo jo kaliniais. Jūs esate Skaitmeninės Apsaugos sargybinis ir žūt būt turite išspręsti šią problemą. Ryškiausias žaidimo skirtumas nuo senesnių serijų — realaus laiko kovų sistema. Žaidimo pasirodymo data Europoje dar nepaskelbta, tačiau tikėtina kad jis pasirodys šių metų pabaigoje. Kitas Bandai RPG — Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask, žaidimas, kuriamas pagal populiarųjį anime serialą. Jame pasakojama apie mergaitę Kagome, kuri netyčiomis persikėlė laiku į senovės Japoniją, o čia kartu su pusiau žmogumi, pusiau demonu Inuyasha ieško magiško brangakmenio, turinčio pragaištingų galių.

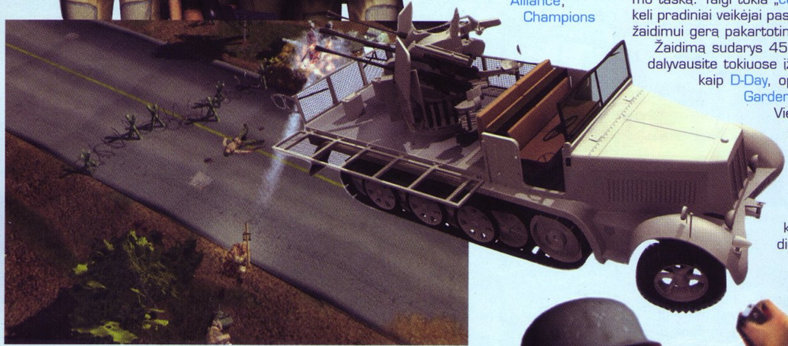
Combat Elite: WWII Paratroopers



Kompanija Acclaim ketina išleisti BattleBorne Entertainment kūrėjų studijos naują žaidimą, kurio unikalumas yra tas, kad pirmą kartą sumaišomi, atrodo, du visiškai skirtingi žanrai — Antrojo pasaulinio karo tema ir hack'n'slash žanras. Žaidimas kuriamas garsiojo Snowblind Studios variklukio pagrindu, panaudoto tokiuose žanro gigantuose kaip Baldur's Gate: Dark Alliance, Champions of Norrath ir artėjančiame The Bard's Tale. Visi šie minėti žaidimai yra fantasy stiliaus, tačiau Combat Elite perkels žanrą į neramius Antrojo pasaulinio karo laikus.

Rinktis galėsite iš trijų veikėjų: du iš JAV ir vieną iš Didžiosios Britanijos. Kiekvienas bus tam tikrų ginklų rūšių specialistu, pvz. vienas — pistoletų ir šautuvų, kitas — kulkosvaidžių ir automatų. Tačiau žaidimo metu galėsite patobulinti savo kovos įgūdžius, skirdami jiems tam tikrą kiekį meistriškumo taškų (panašiai kaip įprastame veiksmo RPG). Kaip pavyzdį paminėsime rifle įgūdžių patobulinimą, kuris suteiks galimybę geriau prisitaikyti; granatų įgūdžių tobulinimas leis naudotis indikatoriumi, parodančiu granatos nusileidimo tašką. Taigi tokia „customize" sistema ir keli pradiniai veikėjai pasirinkimui suteikia žaidimui gerą pakartotino praėjimo vertę.

Žaidimą sudarys 45 misijos, kurių metu dalyvausite tokiuose įžymiuose mūšiuose kaip D-Day, operacija Market Garden ir Bastogne mušis. Vieno žaidėjo kampaniją galima bus pereiti kartu su draugu. Combat Elite: WWII Paratroopers pasirodys Xbox ir Playstation2 konsolėse liepos 16 dieną.



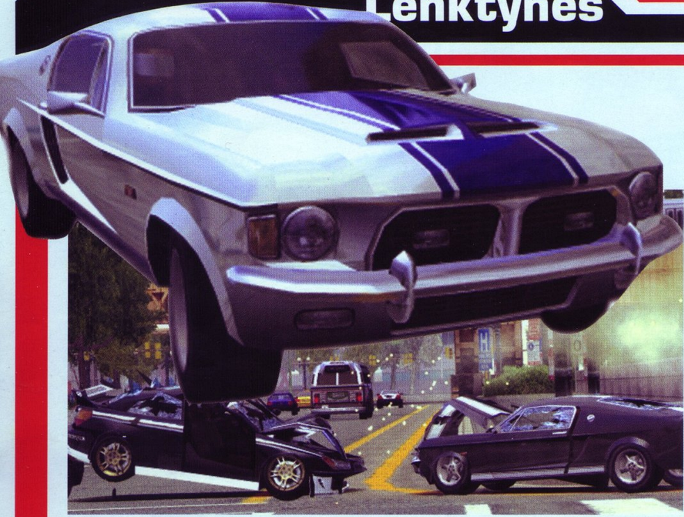
Ace Combat 5: The Unsung War

Atrodo, kad naujasis kompanijos Namco lėktuvų simuliatorius Ace Combat 5 ne tik perims geriausias savo pirmtakų tradicijas, bet ir atneš mums daug daugiau įspūdingų naujovių. Penktoje dalyje išvysite apie 50 pagal tikrus prototipus sukurtų lėktuvų ir apie 30 misijų trunkančią didelę kampaniją. Esminiai žodžiai, kuriuos norėtųsi ištarti tik truputį pažaidus Ace Combat 5: „Nieko nėra geriau".

Bandysim tą įrodyti. Visų pirma, žaidimas atrodo stulbinamai. Įsivaizduokite beveik tikrą dangų ir tikrovišką lėktuvą, skrendantį stabiliu ir sklandžiu 60 kadrų per sekundę dažniu... Ką jau bekalbėti apie specialiuosius efektus, tokius kaip sprogimai ir oro šiluminis judėjimas ties lėktuvo varikliu. Aplinkos irgi vertos daugybės pagyrų: jei skrisime taip žemai, kaip tik įmanoma, galėsime matyti kiekvieną medį horizonto linijoje.

Pats „geimplėjaus" procesas, kaip visada, atrodo solidžiai. Paprastų šūvių taikymas gali pasirodyti kiek sudėtingas, tačiau čia ateina į pagalbą valdomosios raketos. Lėktuvai yra manevringi, vikrūs ir gerai valdomi — tam kūrėjai išnaudojo kiekvieną įmanomą PlayStation 2 pultelio mygtuką. Įdomiausios funkcijos yra paskirtos skaitmeniniam valdymui — juo vadovausite savo kolegų pilotų veiksmams, pvz., galite duoti įsakymą atakuoti taikinius, pakeisti skrydžio formavimą arba pridengti jus.

Priminsime, kad Ace Combat 5, kaip ir visa frančizė, yra kuriamas vien PlayStation 2 platformai ir pasirodys Europoje kitų metų pradžioje.



Burnout 3

Burnout serija visada garsėjo dviem dalykais: super įspūdingu greičiu ir specialiųjų efektų kupinais susidūrimais. Nors Burnout 3 dar neišbaigtas, atrodo, kad šiuos dalykus jis daro dar geriau už savo pirmtakus.

Vienas pagrindinių naujos dalies pranašumų yra, be abejo, online žaidimo galimybė. PS2 ir Xbox konsolėse vienu metu galės rungtis iki šešių žaidėjų. Online galėsite žaisti visus pagrindinius žaidimo režimus, pradedant arkada ir baigiant lenktynėmis vienas prieš kitus. Vieno žaidėjo (single player) režime bus abu Race ir Crash čempionatai, taip pat daug kitų opcijų, šiuo metu dar neatskleistų. Be to, jau paskelbta, kad važiuosime ne su trimis oponentais, kaip buvo anksčiau, bet su penkiais, o naujas Hollywood'o stiliaus mašinų daužymo triukas (stunt) žada tapti gražiausiai ir įspūdingiausiai atrodančiu serijoje.

Nuo šiol už susidūrimus gausite specialių bonusų. Žinoma, tik už tuos, kuriuos „surengsite“ savo oponentams. Dabar už juos žaidimas apdovanos jus didesniu boost'u, o tai reiškia, kad prie tikslo nuvažiosite daug greičiau. Kitais atžvilgiais boost'o gavimo sistema išliko ta pati — pavojingai vairuokite, ir geras boost'as jums garantuotas. Mašinų pasirinkimas tikrai didelis — apie 70 skirtingų automobilių. Taip pat visokiausių pagyrų nusipelno susidūrimų fizika, dėl kurios avarijos atrodo labai tikroviškai, o slow motion išryškina pačias smulkiausias įvykio detales.

Kompanija Electronic Arts rugsėjo mėnesį Europoje išleis Criterion Games studijos kuriamą Burnout 3 PS2 ir Xbox konsolėms.

TRUMPAI

Street Racing Syndicate. Pogrindinių lenktynių žaidimas, kurį turėjo išleisti 3DO, o po jos bankroto leidybą perėmė Namco. SRS žaidime, be abejo, dalyvausite nelegaliose lenktynėse dėl pinigų ir garbės, o už gautus pinigus tobulinsite savo automobilį ar pirksite naujas mašinas. Įdomu tai, kad „tiuninant“ automobilį bus galima išmėginti įvairias dalis, realiai pasižiūrėti, kiek naudos jos suteikia ir kaip veikia jūsų automobilis. Kita savybė, kurios nebuvo žanro flagmane NFSU — policijos gaudynės.

Įdomu tai, kad drago lenktynes ruošia ir kompanija Bethesda (super RPG žaidimo Morrowind meistrai). IHRA Professional Drag Racing. Žaidime bus 50 detalizuotų ir derinamų automobilių, tikroviškos oro sąlygos, dalių parduotuvė, trofėjų kambarys, arkadinis režimas ir kitos naujos bei įdomios detalės.

Ubisoft ruošia automobilių kovos žaidimą Notorious: Die to Drive. Žaisite už gangsterį, kuris pradeda savo „karjerą“ su vieninteliu automobiliu, dviem draugais ir beisbolo lazda. Kovodami su priešais lenktynėse galiausiai sukursite didžiulę jus palaikančią gaują, o jūsų garaže stovės 20 puikių automobilių. Be važinėjimosi, teks nemažai ir pašaudyti, tam paruošta net 30 įvairių ginklų.

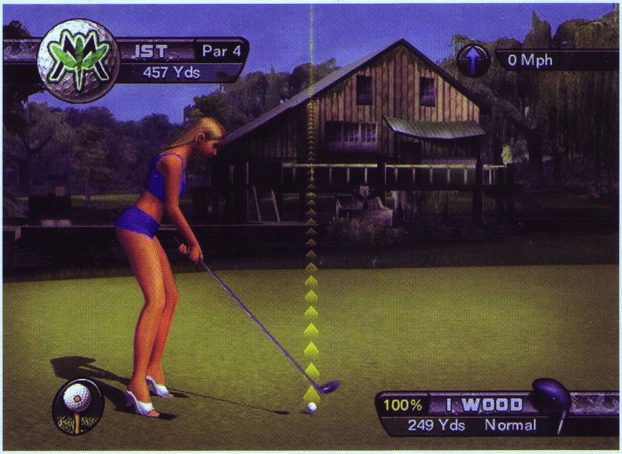
Outlaw Golf 2

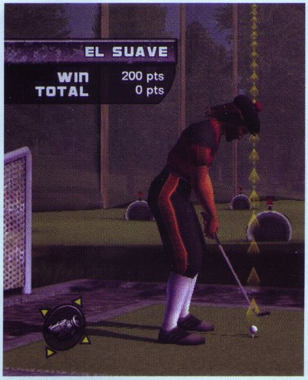
Pirmoji žaidimo dalis buvo parduota bendru 300 000 egzempliorių tiražu, nors turėjo tik tris golfo takus ir kainavo 40 JAV dolerių. Dabar, kai žaidimo teises įsigijo Take-Two kompanija, ji tikisi, kad tęsinys tikrai patiks pirmosios dalies gerbėjams, kadangi jame bus net aštuoni takai ir kainuos žaidimas tik 20 JAV dolerių.

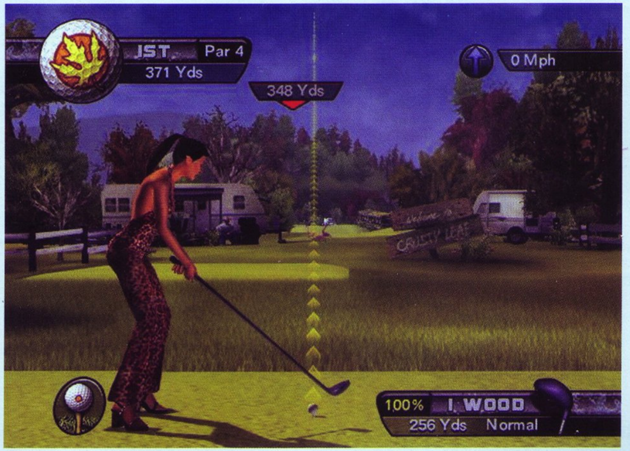
Skirtingai nuo originalo, didesnis dėmesys bus skirtas tikrajai golfo simuliacijai. Nuo šiol jums reikės pasirūpinti užmojo ir galios skaitiklių parodymais, norint atlikti gerą smūgį. Lygiai taip pat turėsite šaltakraujiškai vertinti situaciją tuo atveju, jei smūgis nepavyks, atitinkamai koreguodami savo taikinį. Žaidime galėsite pasirinkti vieną iš penkių veikėjų, kiekvienas su savo golfo lazda. Žaidimo grafika nelabai toli nukeliavo nuo originalo ir išsaugojo savo juokingą dizainą bei pojūtį.

Stengiantis neatsilikti nuo šiuolaikinių technologijų, antroje dalyje kūrėjai įdiegė multiplayer režimą, kuris bus prieinamas ir Xbox, ir PS2 vartotojams. Be to, kaip visada galėsite sužaisti tiesiog su draugu prie vieno TV.

Be naujų takelių, Take Two ketina įjungti į žaidimą ir beprotišką rankinių vežimėlių lenktynių mini žaidimą, o išleisti Outlaw Golf 2 visų golfo gerbėjų džiaugsmui lapkričio mėnesį.







„Survival Horror žanras jau seniai nepateikia žaidėjams iš esmės nieko naujo. Mes ketiname jį atgaivinti. Forbidden Siren slepia savyje tokias siaubingas prarajas, kad jūsų dvasinė sveikata pradės pavojingai šlubuoti", — teigia Sony Computer Entertainment Japan atstovai. Sunkiai tikėtina? Tačiau taip yra. Susipažinkite: Forbidden Siren (JAV žinoma kaip Siren) — visiškai naujas pirmosios Silent Hill dalies režisieriaus, garsiojo Kejitiro Tajama, projektas — išties isteriškai baisus žaidimas su daugeliu novatoriškų „geimplėjaus" elementų.

FORBIDDEN SIREN

Purpurinės upės

■ **Kūrėjas:** Sony Computer Entertainment Japan | **Leidėjas:** Sony Computer Entertainment Europe | **Data:** 2004-03-12 | **Žanras:** siaubo

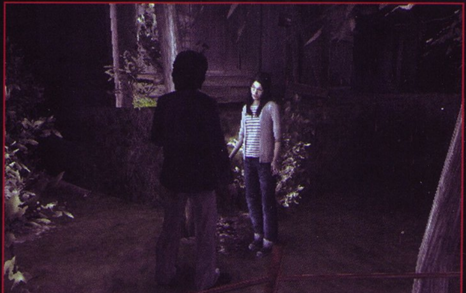
Alex

Būna vietovių, kurių žmonės vengia. Tai senos kapinės, senų gyvenviečių griuvėsiai, „mirę“ miestai, ištrinti iš Žemės paviršiaus laiko arba gamtinių kataklizmų. Vienas iš tokių mūsų planetos kampelių yra Hanyuda — paslaptingas miestas–vaiduoklis. Kadaise tai buvo mažas, tylus miestelis prie Mana upės kranto. Tyli ir gili provincija, kur oras skaidrus, o lėktuvas ir automobilis — didelė retenybė. Vieninteliai civilizacijos požymiai yra mokykla, policijos nuovada ir maža kavinė. Gyventojai — dauguma žvejai, žmonės geri ir lipšnūs. Miestelis jiems buvo tikras rojus. Buvo... Nes vieną gražią dieną visa tai pasikeitė, ir miestelis pavirto baimės šventykla — prakeiktųjų vieta.

2006 metų rugpjūčio mėnesį, po kelių viena po kitos sekusių labai karštų dienų, Hanyudoje įsišėlo siaubinga audra. Dangus tapo juodas, prasidėjo kraujo lietus, milijonai kraujo lašų krito iš dangaus, keisdami upės vandens spalvą... Upė tapo panaši į vandenyną, kurio aukštos bangos šturmavo krantus. Naktį audra nutilo, ir miestą apgaubė tankus rūkas. Staiga iš kažkur toli pasigirdo garsas, panašus į riksmą. Jis darėsi vis garsesnių, ir virto sirenos staugimu. Patraukti šio siaubingo garso, vietiniai gyventojai paliko savo namus ir žengė į upę. Netrukus jie grįžo, bet tai buvo jau ne žmonės, o numirėliai–kanibalai (Shibito), užsikrėtę keista liga — jų oda tapo mirtinai balta, o iš akių nuolat bėgo kraujas. Ir visi jie pradėjo trokšti smurto... Dar daugiau, jie tapo pavaldūs tamsiajai burtininkei, vardu Sirena. Jos valdžia plinta visur, kur lyja kruvino lietaus upės. Sirenos šaukimas — tai „Dievo“ šaukimas, kuriam reikia naujų sielų...

SUKAUSTYTI VIENA GRANDINE

Forbidden Siren — būtent tas žaidybinis projektas, kurio supratimas reikalauja šiokių tokių intelektualinių pastangų. Žaidimo siužetas toli gražu nėra trivialus ir neturi nieko bendro su kitais „siaubiakais“, kuriuos jums teko matyti anksčiau. Forbidden Siren pasakojimas apima Hanyuda miestelio košmaro tris dienas ir susideda iš dešimties trumpų, išbaigtų siužetų (po vieną kiekvienam žaidimo veikėjui). Ir jie visi „papasakoti“



ne chronologine tvarka, o laisvai. Todėl daugiau ar mažiau suvokti, kas vyksta, galėsite tik į žaidimo vidurį, kai atskiri scenarijų gabaliukai pamažu atsistos į savo vietas. Nenorėdamas rizikuoti, viso siužeto nepasakosiu, paminėsiu tik, kad tikrai ne kiekviena istorija iš dešimties pasibaigs gerai: kažkas iš veikėjų išsigelbės, kažkas mirs... Bet mirtis dar nėra pats blogiausias variantas, kai kurių veikėjų laukia dar baisesnis likimas...

FORBIDDEN SIREN REKLAMA SUSILAUKĖ TĖVŲ PASIPIKTINIMO

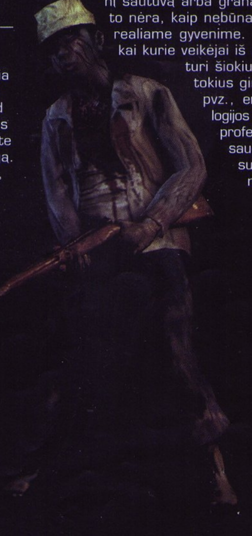
Sony Computer Entertainment susilaukė tėvų pasipiktinimo dėl Japonijoje pasirodžiusios televizijos reklamos. Ji esą pernelyg gąsdina jų vaikus. Reklamoje vaizduojama maža mergaitė, beldžianti į langą iš lauko pusės ir isteriškai prašanti įleisti ją į vidų. Tuomet vaizdas nukeliamas į namo vidų, kur matome paklaikusius iš baimės mergaitės tėvus, matančius, kad jų duktė — kruvinas zombis!

Reklama sukosi televizijos ekranuose vos ne pusę metų, tačiau vėliau buvo pakeistos kito žaidimo reklama. SCE atstovas kalbėjo, jog jie bandė daryti reklamą su ganėtinai nedideliu baimės lygiu, tačiau paaiškėjus, kad ir tai žiūrovus verčia jaustis nepatogiai, SCE tuojau pat nusprendė reklamą pakeisti. Ir dar jis prižadėjo, kad į tokius skundus bus atsižvelgta ateityje.

Žaidimas labai kokybiškai teikia kinematografinį pojūtį — tam padeda siužetiniai klipukai, išsiskiriantys išradingu režisavimu ir sumaniu operatoriaus darbu, ir labai originali siužeto pateikimo sistema. Žaidimas padalintas į etapus, apribotus apibrėžtais laiko rėmais; pateikiami šie etapai ne įprastine, chronologine, o laisva tvarka. Kiekvienas iš žaidimą sudarančių epizodų trunka apie 10–15 žaidybinio laiko minučių, jei neskaičiuosime visokiausių „paslapčių", kurios pridės dar 10 minučių. Iš viso epizodų yra apie 80, ir prie kai kurių teks sugrįžti pakartotinai. Visi jie glaudžiai susiję tarpusavyje ir ankstesni įvykiai įtakoja tolimesnį siužeto vystymąsi.

Tam, kad žaidėjai nepasiklystų žaidimo siužeto labirintuose, kūrėjai panaudojo ryšių lentelę Stage Select, sujungiančią visus įvykius į vieną visumą. Lentelės meniu sudarantys etapai spalvotomis linijomis yra susieti su kitais.

Kaip jau supratote, žaidimas, o tiksliau, jo siužetas yra nelinijinis — nuo to, kokiu būdu atliksite vieną ar kitą užduotį, priklauso, kokia linkme pakryps bendra istorija. Pvz., tam, kad pasiektumėte paskirties tašką, pasirinkti galėsite du kelius: trumpą ir ilgą. Pasirinkus ilgesnį kelią, surasite daug daiktų, kurie suteiks galimybę atrakinti papildomas misijas. Žaidimo pradžioje neprieinamos (slaptos) misijos taip pat pavaizduojamos Stage Select meniu, ten pat nurodoma ir kokiose misijose reikia ieškoti raktų jų atrakinimui.



TYLIAU... DAR TYLIAU...

Be galingos siužetinės linijos, Forbidden Siren pasižymi ir nestandartiniu „geimplėjaus" procesu. Visi pagrindiniai veikėjai yra paprasti žmonės — lygiai tokie patys, kaip ir mes su jumis. Tarp jų nėra specialiųjų agentų arba jūros pėstininkų. Jie nemoka rytietiškų kovų menų, nemoka atlikti šuolių su virpstu, atšokti nuo sienų arba daryti visokius salto-mortale. Jie prastai naudojasi šaunamaisiais ginklais, sunkiai užlipa ant pakilimų ir miršta vos nuo dviejų priešo šautuvo šūvių. Žodžiu, viskas kaip tikrovėje. Tam, kad dar labiau pabrėžtų žaidimo realistiškumą, kūrėjai praktiškai eliminavo iš žaidimo galingus ginklus. Net ir nesitikėkite, atsitiktinai atsidūrę kokiam nors tualete, aptikti bazuką, granatsvaidį, snaiperinį šautuvą arba granatas — to nėra, kaip nebūna ir realiame gyvenime. Tačiau kai kurie veikėjai iš anksto turi šiokius tokius ginklus, pvz., entomologijos profesorius saugumo sumetimais

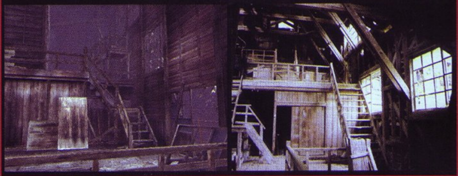
Purpurinės upės

pargabeno su savimi pistoletą, o 70 metų senukas medžiotojas naudoja savo mėgstamą šautuvą. Bet daugeliui veikėjų teks ieškoti ir naudotis parankinėmis smogiamosiomis priemonėmis. Taip, pavyzdžiui, 16–kos metų studentė Keja savigynai naudoja žarsteklį iš trobelės, o daktaras — veržlių raktą iš policijos mašinos... Šioje vietoje kuriam laikui paliksim pagrindinių veikėjų aptarimą ir apžvelgsim priešus, kuriems nukauti naudojamas toks „buitinis" ginklų arsenalas.

Taigi jūsų priešai Forbidden Siren žaidime yra shibito — žmonės, paversti Mana upės vandens į numirėlius. Tačiau shibito — tai visai ne tie kvaili ir lėti zombiai, kuriuos galėjote matyti kituose žanro žaidimuose. Šiuo atveju jums teks susidurti su galingais ir protingais priešais. Shibito puikiai bėgioja, moka naudotis šaltaisiais ir šaunamaisiais ginklais ir gerai atseka būsimą auką, t. y. jus :). Daugelis jų nešioja su savimi žibintuvus, kurie padeda jiems ieškoti gyvųjų... O pats nemaloniausias momentas yra tas, kad shibito yra daug stipresni už jus. Keturi praleisti smūgiai bet kokiu šaltu ginklu (peiliu, plaktuku), ir išvysite game over ekraną. Trys pistoleto šūviai, ir išvysite tą patį. Du šautuvo sužeidimai, ir jūs vėl numirėlis. O štai shibito nemirtingi. Iššovus šautuvu į priešą, tik užmigdysite jį, ir praėjus minutei kitai jis atsibus tam, kad „atsiskaitytų" su jumis už padarytą žalą.

Todėl, įvertinant pagrindinių veikėjų fizinį netobulumą ir nepasirengimą stoti į kovą su tokiais galingais priešais, galiu drąsiai prognozuoti, kad slaptumas (stealth) taps pagrindine jūsų taktika šiame žaidime. Norite išgyventi — nevaikščiokite su įjungtu žibintu, nes priešingu atveju jus lengvai atseks. Nebėgiokite — jus iš karto išgirs. Judėkite pėsčiomis, tuomet skleisite mažiau triukšmo, o dar geriau — ropomis, šiuo atveju būsite beveik nepastebimi ir galėsite prasliūkinti, net jei priešas stovi visai šalia. O svarbiausia, naudokite savo telepatinius sugebėjimus.

Kuriant Forbidden Siren aplinkas didelis dėmesys skirtas kaimelio aplinkų autentiškumui ir tikroviškumui. Žaidimo vaizdai kurti pagal tikrų Japonijos kaimelių nuotraukas.

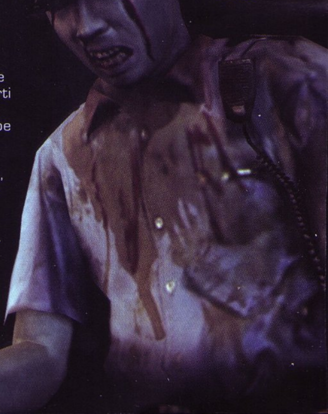


MATYTI PASAULĮ PRIEŠO AKIMIS...

Žaidimas naudoja naujovišką sight–jacking sistemą — tai originali pagrindinių veikėjų telepatinė savybė. Panaudojant ją, veikėjai tarsi patenka į svetimą protą ir mato pasaulį priešų ir NPC akimis. Tokiu būdu galima sužinoti, kur šiuo metu slapstosi priešas, kiek pavojinga yra viena ar kita vietovė. Kiekvienas veikėjas tarsi antena priima tokius telepatinius signalus. Tam, kad pagautumėte netoliese esančių shibito „bangas", reikia lėtai sukioti kairįjį analogą. Suderinus ir užfiksavus vaizdelį, galite atsekti priešų kelią, ištirti vietoves ir netgi surasti paslapčių — ir visa tai be rizikos būti aptiktiems. Kiekvienas shibito turi savo judėjimo ypatumus, taigi atsekus juos, galite tiksliai apskaičiuoti momentą, kuomet nepastebimai prasibrausite toliau. Sight–jacking taps jūsų išsigelbėjimu ir prakeikimu, nes, kūrėjų žodžiais, „nėra nieko baisesnio, negu matyti pasaulį žudiko akimis, jaučiant artėjantį pavojų". Gan įdomi baimės sukėlimo sistema, tiesa?

SIAUBINGI GALVOSŪKIAI

Kaip ir daugelyje siaubiakų, Forbidden Siren pasiūlys nemažai galvosūkių. Sąlyginai juos visus galima paskirstyti į dvi kategorijas — vieni reikalauja sugalvoti, kaip „susidoroti" su priešais, o kiti — tai tiesiog



daiktų, reikalingų tolimesnių žaidimų etapų atrakinimui, paieška. Pirmu atveju viskas pakankamai paprasta. Priklausomai nuo priešo judėjimo ypatumų (ar jis pasislėpęs laukia aukos pasaloje, ar su žibintu saugo tam tikrą vietovės dalį, vaikščiodamas pirmyn atgal), jo dėmesį reikės arba atitraukti (ištraukti iš pasalos), arba tiesiog apskaičiuoti kelią ir laiką taip, kad jūsų nepastebėtų. Be to, ir taip nelengvą jūsų gyvenimą dar apsunkins „draugai“ (arba NPC), kuriuos reikia irgi apsaugoti. Antra galvosūkių rūšis sudėtingesnė ir reikalauja didesnio dėmesio detalėms.

KITI SIAUBO ATMOSFEROS KŪRĖJAI

Dar geriau pajusti žaidimo sukuriamą siaubo atmosferą padės nuostabi grafika. Apskritai vizualinė pusė yra viena stipriausių Forbidden Siren pusių. Neįprastas PlayStation 2 konsolei vaizdo ryškumas, veikėjų modelių aukštas detalizavimas — su gera mimika, nepriekaištinga animacija (80 proc. veiksmo scenų animuotos, pasitelkus motion capture technologiją) ir ultrarealistišku veidų atkūrimu. Taip pat džiugina stabilus ir greitas kameros darbas. Visa tai daro Forbidden Siren pavydėtinu pirkiniu visiems vizualiąją pusę vertinantiems žaidimų mėgėjams.

Ypatingas pagyras norėtųsi skirti garso takelio autoriui. Skirtingai nuo daugelio šiuolaikinių žaidimų, Forbidden Siren naudoja savo garso takelį kaip nepriekaištingą baimės sukūrimo priemonę. Krebždėjimas, čirpimas ir stenėjimas privers jus jaustis nepatogiai net tuo atveju, kai vizualiai nematysite jokio pavojaus. O nerimo kupina muzika tik prideda įtampos ir taip sudėtingais žaidimo momentais...

VERDIKTAS

Apibendrindamas pasakysiu, kad Forbidden Siren — tikrai ne idealus žaidimas. Trūkumams drąsiai galima priskirti neapgalvotą meniu sistemą, nepatogų žemėlapį, prastą veikėjų įgarsinimą, mažapoligonius priešų veidus ir ne visada jautrų valdymą. Bet visa tai nublanksta šalia žaidimo privalumų ir panaudotų naujovių. Forbidden Siren — tai milžiniškas protrūkis, būtent tas šuolis, kurio taip ilgai laukė žanras. Taigi galutinė išvada: visiems siaubo žaidimų mėgėjams — „must have“, kitiems rekomenduojama detaliam susipažinimui. Jei tarp tokių atsiras silpnų nervų žmonių, jų paprašysiu turėti valerijono ir validolio atsargų namuose arba iš viso pasitraukti.

SIUŽETAS 96
Atskirų 80 epizodų visuma sudaro išbaigtą, gilią ir įdomią, siaubo kupiną istoriją.

GRAFIKA 95
Realistiški veidai ir jų mimika, aukštas pagrindinių veikėjų detalizacijos lygis.

MUZIKA 89
Tamsi ir nuostabi muzika, nori ar nenori sukelianti siaubingą nerimą...

GARSAS 74
Garsai puikiai dera su bendra atmosfera, tačiau viską kiek pagadina vienas prasčiausių įgarsinimų visoje videožaidimų istorijoje.

VALDYMAS 85
Tikrai teko matyti geresnį valdymą ir patogesnę meniu navigacijos sistemą.

IŠVADA
Daugiau kaip 80 pagrindinių ir šalutinių misijų, nepakartojamas „geimplėjus“, naujoviška sight-jacking sistema padaro žaidimą tikru perlu, vertu visu „siaubiakų“ gerbėjų dėmesio.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 87

Gran Turismo 4 Prologue

SALDAINIUKAS...

Kūrėjas: Polyphony Digital | **Leidėjas:** SCEE | **Data:** 2004 05 28 | **Žanras:** lektynės

Jau esame įpratę, kad šventės į gyvenimą ateina pagal kalendorių. Raudonos dienos — šventės visuotinės. Apibrauktos tušinuku dienos priklauso man, šeimai ir draugams. Mėgstu švęsti. Gimtadienius, vardadienius ir Kalėdas. Tačiau viena diena nebuvo įtraukta į švenčių sąrašą. Jos neplanavau, tad kaip ir kiekvieną rytą kėblinau į darbą. Tikrai neįtariau, ką rasiu ant stalo, ir ačiū Dievui, kad pakeliui į darbą nesutikau įkyraus raganiaus, prašančio manęs to, ko nebuvau darbe palikęs...

Artojas

Sėdžiu. Krapštausi panages. Sieloj šventė, veide liūdesys, nuovargis ir kančia. Vaidinu, žinoma. Kažkaip reikia įtikinti kolektyvą, kad jaučiuosi super blogai. Ateina Ryčka, įžvelgia kančią...

– Skauda galvą?

– O, taip...

– Tai gal eik namo?

– Nežinau net, gal praeis tas nelemtas skausmas... Juk jums reikės manęs darbe?

– Na, nesirūpink, pavaduosiu, keliauk, jei skauda...

– Tikrai?

– Aha.

– Ačiū, Ryčka, tu tikras draugas!

Nusišypsau iškamuotu veidu, ir vos benulaikau kojas, kurios taip ir

veržiasi bėgti. Namo! Kur niekas netrukdys, kur galėsiu lig valiai pasimėgauti ir atšvęsti neeilinę šventę. GT 4 Prologue nužengimo nuo konvejerio šventę. Tris kartus valio!!! Kažin, kaimynai labai prieštaraus, jei iškelsiu vėliavą?

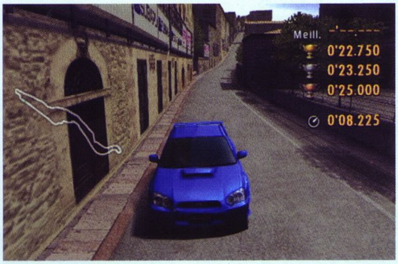
MOKYTIS, MOKYTIS IR DAR KARTĄ

Intro. Kaip jau įprasta, sumodeliuotas iš realaus žaidimo replay vaizdų. Gniaužia kvapą. Ko gero, galutinėje žaidimo versijoje išvysime kitus vaizdus, todėl Prologe rodomas filmukas atrodo dar brangesnis. Į akis taip pat krenta ir akivaizdus Polyphony žingsnis į priekį muzikos srityje. Dabar skambanti muzika tiesiog išjudina patogiai fotelyje drybsantį kūną. Sunkiai nugaliu viduje tūnantį ir nuolat urzgiantį „spausk start" kipšą, ir baigęs žiūrėti intro imuosi studijuoti žaidimo režimus. Jų yra du. Lygiai du, ir jie paprastesni net už tuos, kuriuos matėme GT Concept. Klausiate, ar nusivyliau? Jokiu būdu ne! Juk tai tik Prologas! Kitais žodžiais tariant, demuškė, kaip kartą pasakė didžiai gerbiamas Shang Tsung „The taste of the things to come".

Jau patekęs į žaidimo meniu pastebiu, kad meniu muzikinis fonas labai artimas visai GT serijai, tas pats neaiškus „džiaziukas". Neįkyri, maloni ausiai melodija, taip įsirėžianti į smegenis, kad kitą kartą klausydamas panašaus skambesio muzikos nori nenori imi galvoti apie GT. Taigi meniu mus pasitinka du žaidimo režimai Arcade (žinot, žaidėt) ir School. Taigi tikrasis žaidimo režimas ir yra vairavimo mokykla. Kūrėjų įžvalgumas tiesiog stebina. Girdi, įsigyk Prologue, ir mes išmokysime tave vairuoti taip, kad žaisdamas GT4 džiaugsiesi tik šiltomis pergalės akimirkomis. Ok. Įkalbėjot!

Mokymosi režimas veikia idealiai ir jau pažįstamai. Kiekviena pamoka (jų net 28) vienaip ar kitaip primena GT3 matytus Licence Test. Žaidėjui keliama viena užduotis: su duotu automobiliu įveikti tam tikrą trasą ar jos ruožą, per ribotą laiko tarpą. Apdovanojimų sistema irgi identiška, žaidėjui duodami trys laiko variantai — bronza, sidabras ir auksas.

Mokytis verta ne tik todėl, kad gautumėte trofėjus. Už kiekvieną sėkmingai įveiktą trasą gaunate po automobilį. Tiesa, pradžioje kūrėjai dalija keturračius kibirus, kuriuos vairuoti tiesiog nuobodu, tačiau paėjėjus toliau, jūsų dėmesiui atsiras ir ralio monstrai Subaru, ir žiedinių lenktynių karalius Takata Dome NSX. Taigi, jei tik pradėję žaidimą nusvilsite Arcade režimu dėl skurdžios 12 automobilių pasiūlos, tai pabaigę School režimą galėsite džiaugtis garažu, kuriame puikuosis net 50 keturračių gražuolių.



12 AUTOMOBILIŲ, ESANČIŲ ARCADE REŽIME.

AUTOMOBILIAI	METAI
Nissan Fairlady 240ZG	(1971)
Honda Odyssey	(2003)
Nissan Silvia K's Aero	(1996)
Nissan Skyline Coupe 350GT	(2003)
Honda Integra Type R	(1998)
Subaru Legacy Touring Wagon 2,0GT specB	(2003)
Toyota MR2 GT-S	(1998)
Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur	(2002)
Mitsubishi Lancer Evolution VIII	(2003)
Subaru Impreza WRX STi Version VI	(1999)
Mitsubishi Lancer Evolution IV Rally Car	(1997)
Toyota Celica GT-Four Rally Ca	(1995)

AUTOMOBILIAI, KURIUOS GALIMA ATRAKINTI SCHOOL REŽIME.

AUTOMOBILIAI	METAI
Daihatsu Copen Activetop	(2002)
Daihatsu Mira TR-XX	(1997)
Honda Beat	(1991)
Honda Fiat W	(2001)
Honda Civic Type R	(1998)
Honda Integra Type R 98 Spec	(1998)
Honda NSX Type S Zero	(1997)
Honda Takata Dome NSX	(2003)
Spoon Fit	(2003)
Spoon Civic Type R	(1999)
Spoon S2000	(2000)
Mazda RX-7 Spirit R Type A	(2002)
Mazda RX-8 Type S	(2003)
Mazda Demio Sports	(2003)
Mazda Roadster 1.6	(1989)
Mitsubishi Lancer Evolution V GSR	(1998)
Mitsubishi Lancer Evolution VIII MR	(2003)
Mitsubishi Colt 1.5 Sports X Version	(2002)
Nissan Sylvia K's Aero	(1996)
Nissan Skyline GT-R V Spec II	(1994)
Nissan Xanavinismo GT-R	(2003)
Nissan March 12c	(2003)
Nismo Fairlady Z Z-tune	(2003)
Subaru Impressa Sedan WRX STi Version VI	(1999)
Subaru Impressa Rally Car	(1999)
Subaru Impressa Sedan WRX STi - GD Type II	(2003)
Subaru Impressa Rally Car - GD Type II	(2003)
Subaru Legacy B4 2.0 GT spec B	(2003)
Subaru Legacy Touring Wagon 2.0 GT Spec B	(2003)
Suzuki Cappuchino	(1992)
Suzuki Altoworks Sports Limited	(1997)
Toyota bB Z 1.5 2WD X Version	(2000)
Toyota Celica GT-FOUR Rally Car	(1995)
Toyota ist 1.5S	(2002)
Toyota Vitz RS 1.5	(2000)
Toyota MR2 GT-S	(1998)
Toyota Prius G Touring Selection	(2003)
Toyota Woodone Supra	(2003)
Toyota Celica SS-II Tuning Car	(2003)
Dodge Viper GTS	(1998)
Ford GT Concept	(2002)
Ford Focus Rally Car	(1998)
BMW McLauren F1 GTR FINA	(1997)
Lancia Delta HF Integrale WRC	(1992)
Lotus Elise Sports 190	(2000)
Mercedes-Benz SL55 AMG	(2002)
Volkswagen Lupo GTI Cup	(2003)

Labiausiai nustebino tai, kad Prologue savyje talpina net penkias visiškai skirtingas trasas. Va, to tai nesitikėjau. Maniau, kad prologas apsiribos 1–2 trasomis, tačiau, še tau boba devintinės, trasos penkios! Ir jos visos išties skirtingos, ir savotiškai nuostabios.

VIENS, DU, TRYS! Į PRIEKĮ ŽENGIA MŪS BŪRYS!

Kalbant apie žaidimo grafiką, norisi tiktai girti. Žaidimas toli gražu ne toks, kokio tikėjausi stebėdamas reklaminius filmukus. Žaidžiant pačiam, išryškėja kūrėjų gudrybės, tad trasų pakraščiuose vis dar stovi sprite'iniai žiūrovai, vietoj taip lauktos 3D minios. Tiesa, dabar jie daug interaktyvesni, gyvesni ir važiuojant bent 100km/h greičiu atrodo stulbinančiai. Tereikia sustoti, ir dalelė grožio išgaruoja. Vis dėlto tai niekis. Patys automobiliai atrodo daug geriau nei GT 3. Dabar jau sunku pastebėti lengvus nuplaukimus ant automobilių paviršių (o tai buvo pastebima ant GT3, ypač ratų, žibintų ir durelių srityse). GT4 automobiliai tiesiog tviska. Didžiausią pažangą grafikos srityje kūrėjai išspaudė kurdami trasas. Asfaltas dar realesnis nei buvo, be to, trasos pasipuošė tiesiog pasakiškais galiniais fonais, stulbinančiais kraštovaizdžiais ir pastatais. Ypač sužavėjo klaustrofobiška Europos trasa, kurioje kone visą laiką lekiame Vilniaus senamiesčio tipo gatvelėmis. Žodžiu, trasos tikrai gniaužia kvapą. Kiek silpniau atrodo Grand Canyon ralio trasa, tačiau jei ją lygintume su GT3 ralio trasomis, čia taip pat žengtas milžiniškas žingsnis į priekį. Šiltų žodžių negaila ir žaidimo garsui. Jau rašiau apie puikiai atnaujintą muzikinę kolekciją, bei kaip įprastą konservatyvią meniu muziką, tačiau tai dar ne viskas. Puikiai padirbėta ir su variklio darbu bei specialiaisiais efektais. Padangų čiuožimas nebe toks įkyrus, o variklio darbas daug švaresnis ir aiškesnis. Tai ypač naudinga žaidžiant su vairu ir rankomis perjungiamomis pavaromis. Truputi įgudus jau galima vairuoti pasikliaujant tik garsu ir beveik nekreipiant dėmesio į tachometrą. Šaunumėlis. Beje, kalbant apie vairą... Žaidimas išties puikiai suderintas jau esamiems vairams (baisu pagalvoti, kas dėsis, kai pasirodys specialiai GT4 kuriami Logitech vairai). Maniškis vairas pirmą kartą leido pasidžiaugti neribojamu 900 laipsnių posūkio kampu bei nepriekaištingai veikiančia Force Feedback funkciją. Pasirodo, net GT3 neatskleidė visų vairo galimybių, o ką jau ir bekalbėti apie kitus žaidimus. Žodžiu, pasaka.

EPILOGUE

Nežiūrint į tai, kad jau ir mūsų parduotuves pasiekusio GT4 Prologue kaina viršija šimtą litukų, šis šedevras tikrai vertas ir didesnių pinigų. Tai ne tik galimybė džiaugtis tobulu produktu, bet ir puikus būdas mėgautis tuo, ką dauguma žaidėjų galės patirti tik kitąmet. Beje, jei nesate didelis vairavimo simuliatoriaus ar GT serijos fanas (žinau, kad tokių tikrai yra, ir tai natūralu), GT4 Prologue nėra būtiniausių pirkinių sąraše. Žodžiu, kaip ir kažkur šalia aprašyta UEFA, GT4 Prologue yra žaidimas tikriems fanams. Visiems kitiems linkiu malonaus laukimo, nes tik pasirodęs visas GT4 žada daug siurprizų. Juk kūrėjai nepaliauja prisiekinėti, kad grafikos ir valdymo sritys bus smarkiai patobulintos... O jis jau ir dabar beveik tobulas...

ĮDOMUMAS 95
Režimų trūksta, bet nepamirškite, kad tai tik demo.

GRAFIKA 91
Ne visai tai, ko tikėjausi (varau Dievą į medį). Sako, finale bus geriau. Dabar žaidimas atrodo kaip kruopščiai nušlifuotas GT 3. O juk mes laukėme GT 4.

MUZIKA 90
Puikus seno ir mielo bei naujo ir smagaus mišinys.

GARSAS 93
Savo žanre be konkurencijos (kol kas).

VALDYMAS 99
Vairavimo pojūčiai patys puikiausi. Jei tik turite galimybę, įsigykite kuo brangesnį vairą.

IŠVADA
Jei negali sulaukti — būtina. Jei esi fanas — būtina. jei nei tas, nei tas išgyvensi ir be Prologo.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 95

Kill.Switch

GALVOK KAIP GINKLAS...

Kūrėjas: Namco | **Leidėjas:** Namco | **Data:** 2004-02-20 | **Žanras:** veiksmo

Išgarsėjusi tokiais žaidimais kaip Pac-Man, Teken serija arba Time Crisis, firma Namco nusprendė mums ištrinti atmintį ir paversti labai pavojinga ir nenuspėjama žudymo mašina... Kažkam yra proga iš šito pasipelnyti, kažkam pašalinti kliūtis, o kažkas prarado mylimą žmogų. Bet atmintis pamažu grįžta ir prieš mūsų akis subręsta naujas keršto planas, kupinas neapykantos ir alsuojantis visa deginančiu pykčiu...

Dante

Turbūt jau supratote, kas jūsų lauks šioje trečiojo asmens šaudyklėje. Jei ne — papasakosiu. Pavojingas teroristas, vardu Arčeris, nužudo Bišopo (mirtinai pavojingas spec. būrio karys) žmoną ir ištrina jam atmintį, taip versdamas jį tarnauti blogiui ir žudyti jo vardan. Tačiau laikas eina, Bišopas pamažu pradeda atgauti savo atmintį ir prisirinkęs naujų ginklų bei amunicijos galų gale ryžtasi tam, kas ne vieną karį priverstų nešdintis kuo toliau... Bet begalinis keršto

noras, taip deginantis Bišopo širdį dėl to, jog Arčeris sugriovė jo gyvenimą, suteikė drąsos ir ryžto. Įkvėpė naujų jėgų, kurių dėka jis įsiveržė į paties Arčerio bazę ir galiausiai susitiko akis į akį su savo nekenčiamiausiu priešu. Tačiau bejėgiškai šliauždamas Arčeris pabėgo, prižadėdamas Bišopui tikrą pragarą...

Pirmąjį pliusą žaidimui uždirbo jo siužetas, kuris yra tikrai labai painus ir neaiškus, tačiau esmę jau pasakiau. Pusę žaidimo teks būti blogiuku, o kitą pusę palaikysite gerąją pusę, nors priešai nesiskirs. Kiek žinau, buvo bandyta Kill.Switch lyginti su MGS2 (Metal Gear Solid 2) ar Splinter Cell, tačiau net ir peržaidęs visą žaidimą, neradau nė vienos vietos, kur būtų panaudoti stealth elementai. Ir kiekviename žaidimo lygyje jums teks šaudyti priešus, nuolat vis pasislepiant už sienos ar kokio kito daikto, atstojančio priedangą nuo priešų antpuolio.

Iš viso žaidime yra penkios skirtingos vietovės, padalintos į tam tikrą lygių skaičių. Jums teks pabuvoti Kaspijos jūroje, Šiaurės Korėjoje arba Ruinų šventykloje. Lygiai padaryti tikrai gražiai ir viliojančiai. Nuo pat pirmų žaidimo akimirkų maloniai nustebina grafika. Jei kartais stovėsite už sienos ir galvosite apie puolimo strategiją ar prisispaudę prie šaltos kaip ledas dėžės lauksite pasirodančių priešų — būtinai apsidairykite! Dienos metu į jus maloniai spigins saulė, plaukiant milžinišku tanklaiviu palydės šimtai, o gal net tūkstančiai mažiausių lietaus lašelių arba patrauks dėmesį senoviniai raižiniai Ruinų šventykloje. Taip pat atrasite daugiau stiprybės savyje, kai bėgdami geležinėmis Arčerio bazės grindimis, nusėtomis priešų kūnais, tolumoje pamatysite tyrą krioklį arba pro milžinišką priešų gaują vos matomą išėjimą. Ir iš tiesų, nors grafika nėra labai gera, žaidimo lygiai tikrai turėtų patraukti jūsų dėmesį.

Žaidime suvaidino nemažą vaidmenį ir muzika. Tuos žaidimo lygius, kuriuos pereiti galima be didesnio vargo, lydi rami ir beveik negirdima muzika, o tuos, kurie kažką nulemia arba turi jums paruošę tikrą dinamito užtaisą — kiek greitesnis ir triukšmingesnis techno. Tai tarytum išsklaidys susidariusią monotoniją. Priešai beveik nieko nesakys, išskyrus legendinę frazę „Fire in the hole" arba „He is here". O jūsų personažas turės galimybę kalbėti lygio pradžioje arba kovos su Arčeriu metu.

KILL.SWITCH GINKLAI

M4
5,56 mm
5 apkabos/30 šovinių vienoje apkaboje
Kompaktiškas puolimo šautuvas, gavęs pradžią iš M16. Jis turi trumpesnį vamzdį, optinį taikiklį, didesnį šaudymo dažnį nei M16, bet kulkos skrieja mažesniu greičiu. 5,56 mm M4 yra lengvai valdomas, pritaikomas beveik kiekvienai kovai.

M 203
40 mm didelio našumo granata.
8 įkraunamos, šaudo po vieną.
M203 granatsvaidis yra lengvas įtaisas, nesunkiai įmontuojamas prie M4, žemiau vamzdžio. Jis šaudo apvalios formos granatomis, kurios sprogsta efektyviu 5 metrų spinduliu.

AK47
7,62 mm
5 apkabos/30 šovinių apkaboje
AK47 — vienas produktyviausių nedidelių šaunamųjų ginklų pasaulyje. Jis vis dar gaminamas gausybėje šalių ir buvo naudojamas šimtuose karinių konfliktų. AK47 labiausiai žinomas dėl savo šiurkštumo, lengvo pasidavimo kontrolei ir ištvermės net pačiomis blogiausiomis sąlygomis.

AKU
5,45 mm
5 apkabos/30 šovinių apkaboje
AKU buvo sukurtas kaip asmeninis gynybinis ginklas motorizuotiems ir specialiųjų operacijų padaliniams, kuriems reikėjo kompaktiško, bet galingo automatinio šautuvo. Kilęs iš AKS puolamojo šautuvo, jis išsiskiria žymiai trumpesniu vamzdžiu ir prie jo neįmanoma pritvirtinti durtuvo. Be šių skirtumų, jie praktiškai vienodi.

AKUG
5,45 mm
5 apkabos/30 šovinių apkaboje
Tai AKU kitas modelis.

HK5A3
9 mm
5 apkabos/ 30 šovinių apkaboje
HK5 automatas yra vienas žinomiausių ir labiausiai paplitusių ginklų savo klasėje. Sėkmė jį lydi dėl nepaprastai lengvo valdymo, geros kokybės, tvirtumo ir taiklumo.

HK5SD5
9 mm
5 apkabos/30 šovinių apkaboje
Tai tylesnė HK5 automato versija. Jis išsiskiria nenuimamu duslintuvu ir angomis vamzdyje, skirtomis dar labiau sumažinti ginklo skleidžiamą garsą.

M1
12 kalibro
8 šoviniai/daugiausiai 32 šoviniai
Tai aukštos kokybės 12-to kalibro taktinis šautuvas. Nors šaudymo greitis labai nedidelis, taiklumas didesniu nuotoliu abejotinas, tačiau artimame susišaudyme šitas ginklas — tikras žvėris!

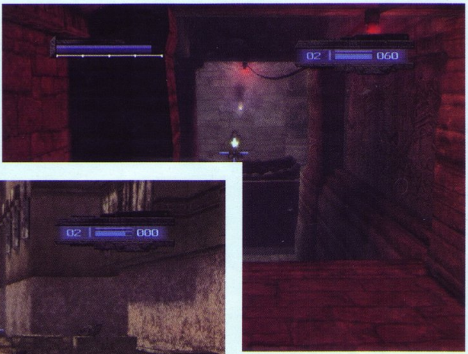
MCRT 300
300 magnumas
5 apkabos/ 5 šoviniai apkaboje
Po kiekvieno šūvio užtaisomas snaiperinis ginklas skirtas žudyti priešams iš toli. Lengva nusitaikyti į norimą kūno dalį. Vienas taiklus šūvis pašalins grėsmę tyliai ir greitai.

M249
5,56 mm
2 apkabos/200 šovinių apkaboje
M249 SAW (Squad Automatic Weapon — būrio automatinis ginklas) veikia dujų pagalba. 200 šovinių apkabos diržėlis dedamas į plastikinį dėklą žemiau racijos. Su savo dideliu šaudymo greičiu ir kulkų skaičiumi, M249 yra nepaprastai efektyvus priedangos ginklas.

Be abejo, žaidime bus leista naudotis milžinišku ginklų arsenalu. Jį sudaro AK47, 5,56 mm M4, AKU, AKUG, HK5 ir kiti šaunamieji ginklai, kuriais įrodysite savo meistriškumą. Taip pat į arsenalą įeina ir keturi sprogmenų tipai — paprasta granata, mini granata (daug mažesnė ir galingesnė už paprastąją), lipni granata (beveik niekuo nesiskirianti nuo paprastosios, tik prieš sprogimą prilimpa prie sausumos paviršiaus) ir galiausiai „fleshinė" bomba (geras būdas apkurtinti arba apakinti priešus).

Norėčiau paminėti, kad granatų mėtymas į priešus kartais neduoda jokios naudos! Mat mestelėjus granatą priešų pusėn, jie šoka nuo jos į visas keturias puses, taip palikdami jums šansą neutralizuoti juos per kelias sekundes iki kol jie vėl atsistos. Tačiau tai padaryti ne taip paprasta, kadangi į gulintį priešininką pataikyti kur kas sunkiau nei stovintį...

Kaip jau minėjau, žaidime teks vien šaudyti priešus ir slapstytis už įvairiausių uždangų, karts nuo karto įvykdant kokią menką užduotėlę, pavyzdžiui, surasti raktą ar įtaisyti kelis sprogmenis povandeniniame laive, taip pasmerkiant jį milžiniškam sprogimui. Bosų ar kiek stipresnių priešų šiame žaidime, be Arčerio, nė su žiburiu nerasi, o daug beveik tokių pačių priešų lygyje apstu. Visus priešus išguldysite labai greitai, o jei gale lygio vis dėl



to žūtumėte — viską tektų pradėti nuo pradžių, ir tai labai erzina. Tačiau nepaisant šito — žaidimą net ir hard režimu (kuris jums mes kiek rimtesnį iššūkį) įveiksite daugiausiai per septynias valandas. Trumpiau tariant, žaidimą galima pereiti vienu prisėdimu! O labiausiai nusivyliau, kad perėjęs žaidimą gavau viso labo vieną filmuką ir galimybę rinktis bet kurį lygį ir vėl peržaisti jį iš naujo. Žinoma, tai „puiku", bet nepakankama.

Žaidimo metu priešai įgyja daugiau proto ir meistriškumo bei pasitelkia naujus, jums nematytus ginklus, tokius kaip raketsvaidis ar milžiniškas kulkosvaidis, tačiau, tiesą sakant, manęs tai nejaudino. Jūsų valdomas veikėjas moka įvairių kūlvirsčių, kurie, sėkmingai pritaikyti kovos metu, ne kartą išgelbės jūsų gyvybę. Taip pat pamiršau paminėti, kad priešai irgi naudosis sprogstamosiomis medžiagomis, tad ilgai stovėti pasislėpus tikrai neapsimoka, nes išlėksite iš savo slėptuvės ne tik per prievartą, bet ir be gyvybių. Jei turite gerą reakciją, pabėgti spėsite, bet ten jau lauks būrys karių, pasiruošusių jus pribaigti.

Tikrai nemalonu apie tai rašyti, tačiau žaidimas nepalieka kitos išeities... Apibendrinant pasakysiu tik tiek — perėjus žaidimą pabaiga aiškiai išduoda, kad gausime tęsinį, tačiau toks, galima sakyti, tuščias šios žaidimo dalies pateikimas vis dažniau verčia galvoti, jog mes perėjome viso labo DEMO versiją. Na, o klaidas darome tam, kad iš jų pasimokytume ir ištaisytume. Tikiuosi, Namco taip pat apmąstys savo klaidas ir antrą dalį išleis daug sunkesnę, ilgesnę, turinčią specialių perėjimo apdovanojimų ar papildomų lygių bei daugelio žaidėjų režimą.

SIUŽETAS 74
Painus, bet intriguojantis ir įdomus.

GARSAS 64
Retas svečias šiame žaidime...

MUZIKA 78
Puikiai atlikta bei pritaikyta prie žaidimo lygių.

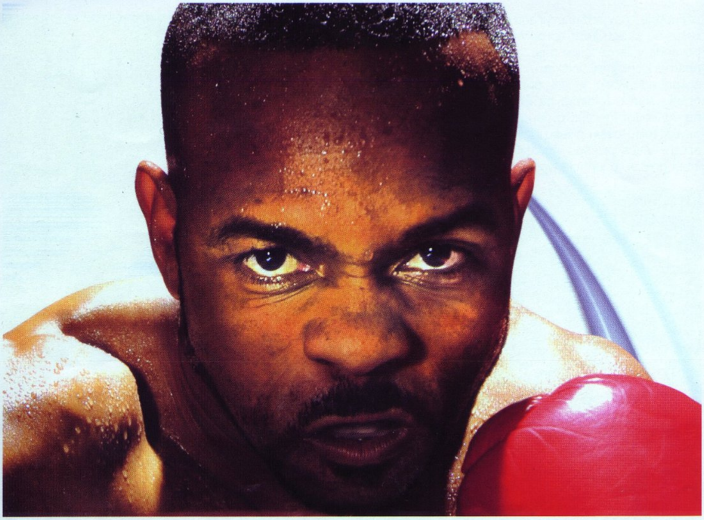
GRAFIKA 70
Nėra padaryta itin gerai, tačiau lygiai atrodo gražiai ir paslaptingai.

VALDYMAS 79
Valdymas jokių problemų nesukėlė.

IŠVADA
Gana geras ir įdomus žaidimas, suteiksiantis mums tikrai nemažai įtemptų akimirkų, kurios, deja, truks daugiausiai 7 valandas...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 67



Fight Night 2004

KOVA IKI PASKUTINIO PRAKAITO LAŠO

■ **Kūrėjas:** EA Sports | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** 2004-04-30 | **Žanras:** sportas

Po nemažo laiko tarpo garsioji EA bokso serija vėl grįžta nauju pavadinimu Fight Night. Smarkiai atjaunėjusi bei patobulėjusi ji pasirodo su dar didesnėmis bei azartiškesnėmis kovomis nei bet kada anksčiau. Pakėlusi žaidimą į aukštesnį grafinį lygį ir pateikusi visiškai naują valdymo sistemą, EA rimtai nusiteikė dar ilgai užimti geriausio bokso simuliatoriaus vietą.

ID

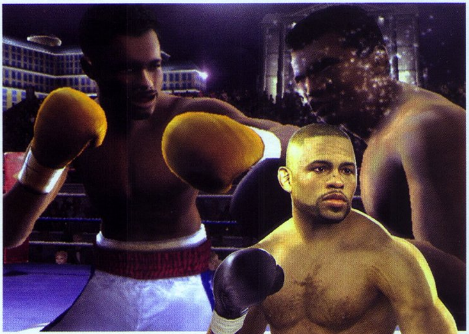
Ko gero, kovinių sporto šakų yra išties daug. Kovos menų dar daugiau. Bet turbūt nei vienas iš jų nesusilaukia tokio dėmesio realybėje bei virtualiame ekrane kaip boksas. Šiame sporte dominuoja milžiniška vyrų jėga, raumenų masė bei nepalaužiami, bejausmiai kumščiai, bet kurią akimirką pasiruošę pasiųsti savo varžovą nokauto link. Šiame sporte bet kuris netvirtas, neryžtingas sprendimas ar veiksmas gali reikšti pralaimėjimą, nokautą bei baisiai sumaitotą veidą. Įėjus į ringą su baimės jausmu priešininkui, reiškia tik vieną — pralaimėjimas neišvengiamas. Šiame sporte nėra žodžių „palauk", „pavargau", „bijau", „ nežinau". Jėga, ryžtas bei geležiniai kumščiai — boksininko pergalės garantai.

Visa tai, kas minėta aukščiau, EA jau ne vienerius metus bando perkelti į virtualią realybę, į savo bokso simuliatorius. Metams bėgant, jiems vis labiau ima pavykti tai padaryti, nes žaidimas sparčiais žingsniais kyla tikroviškumo jausmo link.

Naujasis EA kūrinys Fight Night dar labiau kyla realybės laipteliais ir pristato krūvą naujovių bei patobulinimų. Viena iš svarbiausių yra nauja valdymo sistema — Total punch control. Nuo šiol visas žaidimas valdomas tik analoginėmis svirtelėmis, o kiti mygtukai atlieka įvairias funkcijas, kaip nelegalūs smūgiai, specialiosios atakos, bet jie yra beveik nereikalingi, nes norint pajusti tikrą bokso skonį, užtenka naudotis analoginėmis svirtelėmis. Iš pradžių valdymas atrodo šiek tiek painokas ir užtrunka ne vieną kovą, kol jį galima visiškai perprasti, bet perpratę išties nepasigailėsite. Nauju valdymu galima atlikti įvairias smūgių bei jų išvengimų, blokų kombinacijas bei paversti kovą ypač miela akiai.

Total punch control iš viso siūlo mums tik 6 smūgius ir tai atrodytų išties mažai. Bet tokia pati situacija yra ir realybėje, taigi nusiminti neverta. Nors smūgių ir mažai, bet žaidimas išties įtraukiantis ir kovojant pamirštamas smūgių skaičius, pasineriama tik į įtampos ir adrenalino pilną kovą. Kartu su nauja valdymo sistema atkeliavo ir pagerinta žaidimo fizika. Nuo šiol smūgiai atrodo išties tikroviškesni ir „nesulenda" kiaurai į veidą ar nepralekia toliau kūno, tuo pačiu neaiškiomis aplinkybėmis jį sužeisdami. Nuo šiol smūgiuodami aiškiai matome kontaktą tarp priešininko kūno vietos ir mūsų pirštinės, kuri kartais netgi palieka žymes, pavyzdžiui, prakirstą antakį, lūpą ar kraujuojančią nosį. Nokautuotas priešininkas nuo šiol tikroviškiau krenta ant ringo grindų ir išties atrodo, kad jis gavo nokautą ir yra praradęs sąmonę.

Žaidime pagrindinis ir, ko gero, vienintelis rimtas režimas yra Karjera. Čia, kaip ir įprasta, susikuriame save, savo išvaizdą, kūno duomenis, pasirenkame boksininkų svorio kategoriją ir pradedame kilti karjeros laiptais. Pradžioje tenka išsidalinti tik keletą mums duotų savęs gerinimo taškų ir pradėti nuo žemiausio reitingo kovų su menkomis galimybėmis. Tada pradėjus žaidimą tenka boksuotis rūsiuose ar kitose apleistose vietovėse, kuriose net nėra vietos žiūrovams susėsti. Už pergalę siūlomas vienas kitas tūkstantis dolerių, o tai profesionalų bokse yra tarsi arbatpinigiai. Įveikus keletą dešimčių varžovų, padėtis ima vis gerėti. Tenka kovoti su stipresniais priešininkais įvairiuose klubuose ar restoranuose. Už pergalę statoma suma jau ima siekti 20–50 tūkstančių dolerių. Pristatymai prieš kovas tampa vis įspūdingesni ir brangesni. Kylant

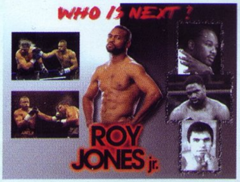


VIRŠELIO VEIDAS - ROY JONES JR.

Ilgą laiką laikomam vienu geriausių pasaulio boksininkų, Roy Jones Jr. kartais pabosta menka konkurencija ir jis ieško naujų būdų išsiskirti iš kitų. Pradedant 15 minučių žaidimu profesionalaus krepšinio rungtynėse, baigiant dalyvavimu pagrindinėje bokso dvikovoje tą patį vakarą ir ateities čempiono Eric Lucas nugalėjimu ne tik pakeliant savo svorio kategoriją, bet ir tampant jos čempionu. Roy Jones Jr. boksui reiškia tą patį, ką Michael Jordan reiškia krepšiniui.

ROY JONES, JR.

Tautybė	JAV
Gyvenamoji vieta	Pensacola, FL
Divizija	Light Heavyweight
Pozicija	2
Gimimo data	1969 01 16
Tikėjimas	Ortodoksas
Ūgis	180 cm
Treneris	Alton Merkerson
Vadybininkas	Pats sau



karjeros laiptais viskas ima darytis vis geriau ir geriau. Kiekvienais metais (per metus tenka susikauti 3–4 kartus) išdalinami prizai geriausiems, pagal įvairius rodiklius pasižymėjusiems boksininkams.

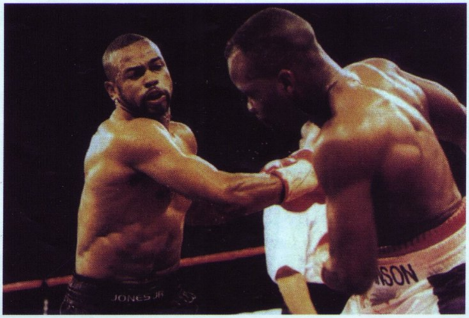
Kylant reitingo laipteliais aukštyn, žinoma, tenka kautis su vis stipresniais ir galingesniais boksininkais, todėl ir jūs privalote neatsilikti ir stiprėti. O tai leidžia padaryti treniruotės, kurias atliksime prieš kiekvieną savo kovą. Iš viso bus keturi tipai treniruočių, gerinantys tam tikras sportininko savybes. Pirmajame tenka boksuoti bokso kriaušę ir kuo smarkiau ją išsumuoti — taip gaunama daugiau taškų, pagal kuriuos laikui pasibaigus bus galima atitinkamai patobulinti savo boksininką. Antrajame tenka kovoti su treniruočių partneriu ir atlikti įvairias gynybos bei atakos kombinacijas, taip uždirbant taškus. Trečiojoje tenka smūgiuoti trenerio liepiamus smūgius į specialiai tam smūgiui nukreiptą pirštinę. O ketvirtajame tenka „boksuoti" plastikinį kūno modelį įvairiomis ilgėjančiomis kombinacijomis. Treniruotės jums stiprėjant darosi vis sunkesnės ir reikalauja surinkti vis daugiau taškų, norint maksimaliai patobulėti, bet vargti verta, nes be jų bokso ringe teks kentėti priešininko pranašumą.

Pinigai žaidime taip pat vaidina gan svarbų vaidmenį ir su uždirbtais turtais tikrai bus ką veikti. Žaidime mums leidžiama pirkti įvairiausių bokso aksesuarų: pirštines, šortus, batus, kurių žaidime yra pačių įvairiausių, pradedant menkais ir pigiais bei baigiant milžiniškas sumas kainuojančiais drabužiais, kurie pavers jus tikra bokso legenda. Be drabužių, galima pirkti įvairius dalykėlius jūsų pristatymui prieš kovą pagražinti. Galima užsakyti krūvas nuostabių melodijų, fejerverkus, lazerius, pusnuoges moteris, kurių šokiai padės įaudrinti publiką, ir netgi balandžius, kurie ima skraidyti po dangų. Taigi su pinigais bus tikrai ką veikti, kadangi paslaugos kylant karjeros laiptais vis pasipildys ir atsiras naujų prekių, dėl kurių verta paaukoti nemažą sumą pinigų.

Kovojant žaidime dažniausiai norint laimėti tenka pasiųsti priešininką 3 arba net 4 kartus nokauto link ir tik tada jis nebeatsikels. Tai neatrodo labai realiai, bet prailgina kovos bei paties žaidimo trukmę. Nes į pirmąjį nokautą priešininką galima laisvai pasiųsti jau po pirmosios minutės. Norint nokautuoti priešininką, tenka gan ilgokai boksuoti, kol baigiasi jo gyvybių matuoklis. Mažėjant gyvybėms, priešininkas darosi silpnesnis, praleidžia daugiau smūgių, kol galų gale jam ima suktis vaizdas, susilpnėja klausa. Bet kartais nebūtina ilgai boksuoti ir užtenka atlikti keletą puikių gynybos bei puolimo kombinacijų, ir nepaisant gyvybių gausos, priešininkas griūna praradęs sąmonę. Tai išties realistiška, nes, kaip tikrose kovose, taip ir čia, puikiai išvengus priešininko smūgio ir nieko nelaukus atakavus į jo atvirą, neblokuojamą veido vietą, išties sunku neprarasti sąmonės.

Žaidimo grafika sparčiai patobulėjo, lyginant su ankstesniais EA bokso žaidimais. Tekstūros tapo žymiai ryškesnės, veikėjų bei aplinkos modeliai daug kokybiškesni bei dailesni. Veikėjų animacija išties šauni, smūgiai bei judesiai atrodo puikiai animuoti. Žaidimo muzikinis takelis šį kartą nuostabus. Kaip ir įprasta tokiam žaidimui, girdimi rap stiliaus muzikiniai kūriniai, kurie tiesiog nuostabiai dera prie žaidimo. Kiti garsai taip pat nėra prasti ir niekuo nesiskiria nuo realių.

Fight Night 2004 — išties puikus bokso žaidimas. EA Sports sukaupę ilgametę šios sporto šakos žaidimų kūrimo patirtį, ją puikiai panaudojo ir padarė žaidimą kaip niekad nuostabų bei realistišką.



ĮDOMUMAS 91
Puikus humoras ir keletas intrigų.

GARSAS 80
Realistiškas.

MUZIKA 95
Kietos rap kompozicijos.

GRAFIKA 92
Smarkiai pakito nuo ankstesniųjų dalių.

VALDYMAS 90
Naujas valdymo būdas išties puikiai įgyvendintas ir patogus.

IŠVADA
Tiesiog geriausias iš geriausių bokso simuliatorių.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 91

Spawn: Armageddon

SVEIKI ATVYKĘ Į PRAGARĄ...

Kūrėjas: Point of View | **Leidėjas:** Electronic Arts |
Data: 2004-03-12 | **Žanras:** Action

Čia, nuo stogo, vaizdas nepaprastai gražus. Gali stebėti visą miestą ramiai stovėdamas vienoje vietoje. Dabar turbūt taip maloniai pučia vėjas, tik aš jo kažkodėl nejaučiu. Nejaučiu nieko... Nei meilės, nei gailesčio — nieko! Bet pala... O kas gi čia? Žalias dūmų debesis pamažu dengia miestą. Žmonės klykia, bėga kas kur. Mieste panika. Bet aš nejaučiu baimės. Nedirbu niekam, tačiau šiandien gali būti vienintelė proga sužinoti kelis atsakymus į man taip rūpimus klausymus.

Dante

1997, Lietuva. Visi nusipirkę po didelį maišą kukurūzų spragėsių einame į kino teatrus žiūrėti iš komiksų iškilusio „Išperos" kino filmo, persunkto įvairaus masto efektų, padarančių filmą „super fantastišku" ir įspūdingu. Po šio filmo visi likome nustebinti, o Batmanas su Supermenu sulaukė naujo herojaus, kuris dar labiau apsunkins blogio veiklą visame pasaulyje.

2004, Lietuva. Ant stalo stovi kukurūzų spragėsių maišas ir gaivieji gėrimai, o kambaryje tvyro įtampa. Patogiai įsitaisęs sofoje

nekantraudamas stebiu ekraną. Išvydus PlayStation 2 ženklą, širdis ėmė daužytis greičiau, o draugas nejučia padidino garsą. Su pagarba praleidau leidėjų logo ir paspaudžiau start. Staiga kažkas plykštelėjo ir viskas kambaryje nušvito. Ekrane pasirodė Išpera. Stovėdamas aukštai ant namo stogo jis, nekreipdamas dėmesio į savo milžinišką, plevėsuojantį vėjyje apsiaustą (reikalui esant padarantį jį nematoma), prisiminė tą dieną, kai buvo nužudytas, prisiminė savo žmoną Vandą, savo didžiausią priešą... Po tokio stulbinančios grafikos intro, Išpera pasiruošia didžiajam „Armagedonui", laukiančiam jo ten, apačioje...

Tik pradėjus žaisti jums suteikiama nedidelė pagalba, kaip įsisavinti valdymą ir supažindinama su aplinkoje besimėtančiais rutuliais. Jie yra trijų rūšių: raudoni (papildys jūsų turimas gyvybes), žali (papildys jūsų pragaro galių indikatorių) ir mėlyni (už juos gale lygio galėsite pirkti upgrade'us, apie tai — kiek vėliau). Taip pat pateikiami pirmieji priešai, kovos būdai ir, žinoma ginklai. Šiuo atveju jums bus leista naudotis dideliu kirviu (pagrindinis Spawn ginklas) ir ilgomis, galingomis grandinėmis (kurios atrodo tarsi gyvos ir ne kartą išgelbės jums gyvybę). Taip pat iš karto sužinosite ir apie visas pragariškąsias Išperos galias, lydėsiančias jus visą žaidimą. Iš viso jų yra penkios: Necroplasm ball (tai greitas žalias sekiojantis kamuolys), Necroplasm beam (ilgas žalias spindulys), Necroshield (žalias skydas, apsaugantis nuo priešų), hell speed (slow-mo režimas), Demonic fury (keli pailgi žali peiliai automatiškai pradės pjaustyti jūsų priešininką). Tačiau pernelyg neįsismaginkite, nes hell powers stulpelis nežmoniškai greitai mažėja, tad tausokite savo antgamtinius sugebėjimus kovai su bosu ar šiaip galingu priešu, kurių čia apstu!

Taip pat rimtą vaidmenį žaidime vaidina ginklai. Jų čia bus aštuoni: Spawn's chains (gyvosios grandinės), Shotgun, Semi-auto pistols, madcap smg, mini-gun, Brimstone cannon, Burst missile launcher ir galiausiai — Inferno cannon. Pastarasis turi viso labo tris užtaisus, tačiau ilgiau palaikę kvadratą, pamatysite tikrą ugnies šou. Visus ginklus susirinksite žaidimo eigoje.

Bet norėčiau pabrėžti, kad ginklais mėgautis galėsite maždaug 13-oje pirmųjų misijų. Po jų žaidimas nejučia ims sunkėti, kol galiausiai peržengs visas ribas. Tada jums teks kautis viskuo, kas tik veiksminga — nuo galingų mostų kirviu, iki žaliųjų pragaro kamuolių.

Iš viso Spawn: Armageddon yra 23 skirtingos misijos. Gaila, bet kūrėjai kai kurias misijas padarė

MARILYN MANSON SPAWN: ARMAGEDDON GARSO TAKELYJE

Žaidime Spawn: Armageddon girdime ir Marilyn Manson kūrinį „Use your fist, not your mouth" iš „The golden age of grotesque" albumo. Spawn komiksų kūrėjas Todd McFarlane kalbėjo: „Spawn yra labai savitas veikėjas, turintis savo paties nuostatas, ir aš nepaprastai džiaugiuosi, kad pavyko atrasti atlikėją, kurio muzika tobulai atitinka jo charakterį".

„Tikimės, kad Spawn gerbėjai visame pasaulyje bus tokie pat netveriantys džiaugsmu, kaip ir mes, dėl pradėto bendradarbiavimo su Marilyn Manson, — sakė Stacey Hirata, Namco (Spawn leidėjai Šiaurės Amerikoje) marketingo direktorius. — Atsižvelgus į tai, kad Spawn yra toks išskirtinis veikėjas, mes troškom muzikos, kuri ne šiaip sau suteiktų žaidimui muzikinį foną, o stipriai prisidėtų prie jau sukurto tamsaus siužeto. Marilyn Manson, mūsų visų nuomone, geriausias atlikėjas, koks tik galėjo tikti šiam žaidimui ir tikimės, kad gerbėjai tam pritars".

šiek tiek per ilgas ir jeigu netyčia pražiopsoję priešo magiją žūstate, Išpera tiesiog suklumpa ant žemės ir jį pasiglemžia blogis, o jūs priverstas viską pradėti iš pradžių. Laimei, jei jums nepavyko užšokti ant namo stogo ar užsikabinti už pagriebimo taško (jis reikalingas tam, kad pamatę didelę kliūtį, tiesiog paspaustumėte L1 ir padedami grandinių žaibiškai užskristumėte į reikiamą vietą), Išpera tiesiog piktai sumurma, ir jūs atsirandate ten, kur ir nukritote.

Taip pat žaidime apstu įvairių specialių smūgių, pvz.: paspaudus ir laikant kvadratą, Išpera suleis savo grandines į priešą ir neleisdamas jam pabėgti suplėšys į gabalus arba padarius dvigubą šuolį ir paspaudus nuliuką Išpera išsitrauks kirvį ir, greitai krisdamas žemyn, perkirs pusiau bet ką arba taip sudrebins žemę, kad priešai laikinai sutriks.

O dabar norėčiau aptarti jūsų priešininkus. Jų čia — net 28 skirtingos rūšys. Turbūt susimąstėte, ko gi kūrėjai čia prikišo?! Atsakysiu — priešų pajėgas sudaro demonai, monstrai, žmonės, pragaro samdiniai, gėrio samdiniai, angelai ir t. t. Bežaidžiant atrodo, kad jūs prieš visą pasaulį... Iš pradžių jų bus ne tiek daug ir visus įveiksite iš pirmo karto. O po to jų bus tiek daug ir tokių stiprių, kad imsite gailėtis nusipirkę šį žaidimą.

Spawn: Armaggedon nuves jus kone visur. Nuobodūs pasilakstymai namų stogais Niujorke, laimės paieškos kanalizacijoje, nuožmios kovos parkuose ir galiausiai vizitas į patį pragarą. Dar galima pamatyti vietų, kur Išpera turės praeiti pro lazerius nepastebėtas arba... nenužudytas! Jei jus suseks lazeris, automatiškai įsijungs galingas kulkosvaidis, tačiau nuo jo galite lengvai pabėgti. Nors lygiai ir įvairūs, keliavimas jais nesusietas gilesne prasme. Žaidime beveik nėra siužeto, o tai padaro jį be galo tuščią.

Pasibaigus lygiui ir sėkmingai išsisaugojus, jums bus leista tobulinti savo ginklus, pildytis amuniciją arba padidinti gyvybių ar hell powers indikatorių mėlynųjų rutulių dėka. Bet viskas čia yra labai brangu, tad žaisdami stenkitės nepražiopsoti nei vieno rutulio. O perėjus visą žaidimą visais trimis sunkumo režimais (nors tikrai nemanau, kad kas nors tiek ištvers), atrakinsite misijų pasirinkimo žaidimą ir papildomų medžiagų skiltį. Joje bus enciklopedija (visų žaidime matytų priešų, sudėliotų abėcėlės tvarka, trumpa autobiografija), koncepcinių piešinių galerija (milžiniškas archyvas, apimantis net 203 skirtingus piešinius žaidimo tema) ir galiausiai komiksų galerija (čia galėsite rasti net 99 visų komiksų knygų apie Išperą viršelius). Bet kad galėtumėte peržiūrėti visų komiksų viršelius, turėsite patys jų ieškoti kiekviename lygyje.

Grafinė žaidimo pusė taip pat nėra ypatinga. Pats Išpera atrodo gana gražiai ir detaliai, o priešininkai sumodeliuoti bet kaip. Lygiai visi iki vieno tamsūs, pilki ir nuobodūs. Dažniausiai pasidairyti netgi nespėsite, nes vienas po kito ant jūsų šokinės priešai, o kraujas taškysis taip greitai, kad po kelių akimirkų gražiai sutvarkyta salė pavirs siaubinga kruvinų skerdynių vieta. Žaidimo muzika, nors ir kurta su roko žvaigždžių pagalba, nė kiek neatgaivina, o tik dar labiau sugadina nuotaiką.

Man labai apmaudu, bet pabaigęs žaidimą atsilošiau kėdėje ir džiaugiausi, kad visa tai pagaliau pasibaigė. Kietas Išperos įvaizdis, galybė ginklų, bet siužeto nėra, o žaidimo tikslas — ištaškyti viską, ką matote. Be to, kūrėjai žengė labai neapdairiai ir ištempė žaidimą kiek per daug. Asmeniškai patariu nepirkti šio žaidimo, o palaukti naujojo Spider Man: the Movie 2, juolab kad Spawn vos perėję (jei užteks kantrybės) padėsite į lentyną dulkėti...

SIUŽETAS 47
Kad čia toks būtų...

GRAFIKA 64
Nieko ypatingo išvysti neteko...

MUZIKA 67
Negelbsti situacijos, kad ir kaip norėtųsi.

GARSAS 74
Nieko naujo čia neprikursi.

VALDYMAS 80
Pilnai patenkinantis mūsų poreikius.

IŠVADA
Gera idėja įgyvendinti dar vieną didžiųjų ekranų didvyrio ir komiksų žvaigždės projektą virto nuobodžiu šlamštu, siūlančiu mums viso labo kruvinas skerdynes...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 64

NBA Ballers

VARŽYBOS ŽVAIGŽDŽIŲ NAMUOSE

■ **Kūrėjas:** Midway | **Leidėjas:** Midway | **Data:** 2004-04-26 | **Žanras:** sportas

Virtualus gatvės krepšinis — jau nebe naujiena. Konsolių turėtojai gali džiaugtis dviem NBA Street dalimis, o štai Midway nesenai išleido NBA Ballers (toliau — NB). Esminis skirtumas tarp šių žaidimų yra tas, kad NBA Street yra siūloma žaisti trys prieš tris, o NB — vienas prieš vieną. Abu žaidimai galėtų pasigirti savo arkadiškumu, tačiau tik vienas iš jų tikrai turi kažką tokio, kas suviliotų dar didesnį būrį krepšinio mėgėjų.

Epic

Kai NB buvo pirmą kartą pristatytas praeitais metais, niekas nesitikėjo, kad galutinis rezultatas bus toks, kokį dabar turime. Tada žaidimas susilaukė nemažo būrio skeptikų, mat jo koncepcija (gatvės krepšinis+ hip hopas+ arkada) jau buvo matyta kitur. Tai teatrodė kaip lengvas Midway bandymas išpešti kiek pinigų. O visai neseniai pasirodžius žaidimui, daugelio nuomonė apie šį kūrinį pasikeitė… į gerąją pusę.

VISAI KAIP TIKRI

Žaidimas pradeda stebinti jau pirmosiomis akimirkomis. Žaidėjų pasirinkimo lange matome puikų ir nepriekaištingą modeliuotojų darbą. Visi krepšininkų veidai atrodo daugiau nei realistiškai, jie fantastiški! Nuo galvos formos, iki akių spalvos, viskas atlikta be galo kruopščiai. Ir niekur kitur nepamatysime antro tokio reginio (na, nebent televizijos ekrane, žinoma ;)).

Ir ne vien NBA super žvaigždžių modeliai čia atrodo šauniai. Aikštelės, kuriose rungtyniausime, bus pačių NBA krepšininkų namuose. Teks apsilankyti tokių sportininkų namuose kaip Kevin'as Garnett'as, kurio „rūmai" apsupti dirbtinių krioklių, ar Jason'o Kidd'o dvare. Žodžiu, čia tikrai rasite į ką akis paganyti.

MOTION CAPTURE

Būtent šia technologija buvo sukurti visi iki vieno „driblingai", naudojami žaidime, apgaulingi judesiai, nepakartojami dėjimai.

Midway pasitelkė tikrus gatvės krepšinio žaidėjus ir perkėlė visus jų mokamus manevrus į virtualiąją erdvę. Tokia didžiule judesių įvairove pasigirti negali NIEKAS. Skirtingus „driblingus" galėsite atlikti laikydami nuspaudę vieną iš trijų juice (turbo) mygtukų bei kraipydami dešiniąją analoginę lazdelę. Sklandi animacija ir krūva galimybių „apeiti" priešininką daro šį žaidimą tikru saldainiuku akims.

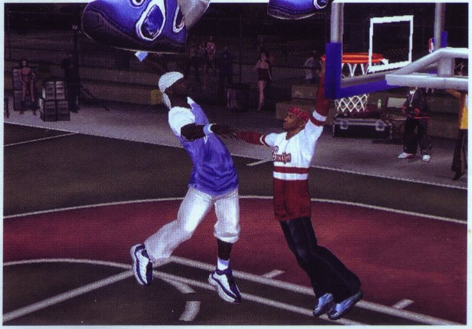
Reiktų pridurti apie Act-a-fool triukus, Stunt dunks ir Alley-Oop. Act-a-fool atliekami panašiai kaip ir kiti manevrai, naudojant juice mygtukus, tik čia vietoj analoginės lazdelės naudojame kvadrato mygtuką. Act-a-fool triuko metu išvysime neįtikėtinus, tačiau įmanomus dalykus, pavyzdžiui, kamuolio „driblingavimas" oponentui tarp kojų ir t. t., kurių metu kamera šiek tiek priartėja, įjungiamas slow motion ir blur efektas (beveik Matrica :)).

Stunt dunks verčiant pažodžiui reiškia kaskadiniai dėjimai. Manau, suprantate, apie ką kalbama. Beprotiški skrydžiai atsispyrus nuo priešininko pečių (aišku, prieš tai jam truputį pritūpus) naudojant du anksčiau minėtus efektus atrodo taip pat įspūdingai.

Alley-Oop čia atliekami kiek kitaip nei kituose krepšinio žaidimuose. Įprasta, kad Alley-Oop atlieka du žmonės (vienas meta kamuolį virš lanko, o kitas sugavęs jį ore „kala" į krepšį). Kadangi NB žaidimas yra vienas prieš vieną, čia visą darbą turėsite atlikti pats. Bet juk taip dar smagiau! Galite bėgdami kamuolį mesti į viršų ir ore sugavęs užbaigti ataką, galite jį stipriai trenkti į žemę, kad atšoktų į didelį aukštį, ir vėl taip pat užbaigti ataką arba tiesiog sviesti jį į lentą ir pačiupus ore pabaigti antpuolį. Žaidime yra ir dar daugiau įvairių triukų, tačiau juos paliksiu išsiaiškinti jums patiems, nes tai viena įdomiausių žaidimo dalių.

KELIAS Į AUKŠTUMAS

Žaidime pagrindinis režimas yra Rags to Riches (toliau R2R). Jame turėsite susikurti savo žaidėją, o vėliau netgi pirkti mašinas ir išsirinkti apartamentus. Iš pradžių pasirinksite ūgį, kūno sudėjimą, svorį, o po to ir aprangą bei aksesuarus. Kūrimo galimybės yra tikrai didelės, didžiausios iš visų krepšinio žaidimų. Susikūrę savo žaidėją dalyvausite turnyruose, kuriuos laimėję galėsite atrakinti papildomų rūbų, aksesuarų, kuriuos galėsite naudoti. Palaipsniui didės sudėtingumo lygis ir teks susiremti su vis rimtesniais (ir turtingesniais ;)) krepšininkais. Taip pat bus atrakinamos naujos aikštelės, skirtos kitiems režimams, apie kuriuos jau metas prabilti. Versus režime žaisite prieš kompiuterį arba draugą. Žaidžiama bus tris raundus po dvi minutes, iki vienuolikos taškų. Bet jeigu jums pasirodė, kad duota per mažai laiko ar raundų, galėsite pakoreguoti taisykles taip, kaip jums prie širdies. 1 Vs 1 Vs 1 — tai gan neįprastas pasirinkimas, kurio kiti žaidimai mums iki šiol nesiūlė. Vienu metu aikštėje bus trys žaidėjai, vienas puls krepšį, o kiti du ginsis. Bus skaičiuojami visų trijų žaidžiančiųjų taškai, taisykles taip pat galėsite keisti. Kitas mode'as — tai TV Tournament. Čia bus pateikta daugybė turnyrų, kuriuos įveikę atrakinsite naujų žaidėjų, kurių čia yra net 84. 24 iš jų bus praeities žvaigždės, o likę — dabartiniai grandai.



NORĖTŲSI, BET...

Na, atrodo, valdymą Midway nusižiūrėjo iš NBA Street. Čia taip pat yra keli turbo mygtukai, kuriuos skirtingai spaudžiant atliekami vis kitokie apgaulingi judesiai, ir visa kita beveik sutampa. Tai tikrai nėra blogai, valdymas patogus, bet juk buvo galima ir patobulinti šią sistemą.

Žaidimo garso takelyje vyrauja hip hopas. Jame labai daug kūrinių, skamba jie neblogai, tačiau ne taip, kaip NBA Live 2004. Rungtynių metu skambančios melodijos laikui bėgant atsibosta, bet situaciją gelbsti tikroviški kamuolio dundesio garsai bei komentatoriaus replikos.

Džiugina dar ir Extras skyrelis. Jame gausu įvairių fotografijų iš rungtynių, kurias galime atidžiai apžiūrėti, nestinga ir įvairių piešinukų bei sporto žurnalų viršelių su krepšinio žvaigždėmis.

Baigiant tereikia tik pasakyti, kad skeptiškai priimtos Midway užmačios permaišyti jau matytą NBA gatvės krepšinio idėją visiškai pasiteisino. Žaidimas smagus, užvedantis ir tiesiog blizgantis krepšinio žvaigždžių prabanga, kuri prieinama ir jums ;).

ĮDOMUMAS 89
Galimybė pabūti tikru „streetballeriu".

GARSAS 87
Skamba tikroviškai.

MUZIKA 79
Jei ne tos melodijos rungtynių metu, įvertinimas būtų didesnis.

GRAFIKA 94
Didžiausių pagyrimų nusipelno tikroviški veidai ir judesių animacijos.

VALDYMAS 89
Patogu.

IŠVADA
Puikus žaidimas, leidžiantis pavarinėti kamuolį nebe milžiniškose arenose, o gatvės krepšinio aikštelėse. Tiks visiems, kas mėgsta krepšinį ir arkadą.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 89

UEFA 2004

LAIMĖTI UŽ TUOS, KURIUOS MYLIM?

■ **Kūrėjas:** EA Canada | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** 2004-05-07 | **Žanras:** sportas

Be abejo, būtume nustebę, jei Europos futbolo čempionato garbei EA nebūtų išleidusi proginio žaidimo. Būtume nenustebę, jei šis žaidimas pasirodytų tik Europoje, tačiau EA platina jį ir Amerikoje. Matyt, išėjo geras...

Artojas

Kuo kompiuteriniai žaidimai geriau nei transliacijos per TV? Na, priežasčių galima rasti daug, tačiau dvi iš jų svarbesnės už kitas. Pirmoji: aš, tu ir mūsų geriausi draugai galime tiesiogiai dalyvauti varžybose ir netgi įtakoti jų eigą. Antroji: teisėjas tikrai nepražiopsos trijų iš eilės vienuolikos metrų baudinių... Net ir tuo atveju, jei žaisime už Latvijos rinktinę.

LAIMĖTI UŽ TUOS, KURIUOS MYLIM?

UEFA 2004 — tai savotiškas FIFA 2004 išplėtimas. Iš esmės žaidimas patyrė tik kosmetinius pataisymus, ypač pastebimus DI srityje. Taip pat UEFA 2004 turi keletą naujų žaidimo režimų, keletą valdymo naujienų, keletą naujų savybių. Tačiau tai vis dar ta pati FIFA 2004. Ir vis dėlto, jei esate didelis futbolo ir/arba FIFA serijos gerbėjas, UEFA 2004 turėtų puikuotis jūsų lentynoje. Kodėl?

Na, visų pirma todėl, kad tai išties šaunus produktas. Kaip jau įprasta EA FIFA serijai, šis žaidimas lengvai pasiduoda žaisti naujokams. Žaidimo valdymas gilus ir painus, tačiau jei pultelį į rankas paima naujokas, jam tereikia keleto minučių, kad įsisavintų pradmenis. Tuo tarpu žaidimo ekspertai patiria išties neeilinių iššūkių, pasirinkę aukštesnį sudėtingumo lygį ir prikrečia sunkiai įsivaizduojamų triukų, išnaudodami valdymo paslaptis ir puikiai veikiančią „of the ball" sistemą.

Neįtikinau? Ok. Tuomet belieka paminėti, kad žaidžiant UEFA žaidimą galima pradėti nuo atrankinių varžybų... Juk Lietuva dalyvavo atrankoje į UEFA finalus? Dalyvavo... Taip taip, mūsų rinktinė vėl žaidime, ir kas kitas, jei ne jūs garantuos jai pergalę? Kad ir virtualią...

TRE-NE-RI NA, LEISKITE Į AIKŠTĘ

Taigi, kaip jau minėta, UEFA 2004 faktiškai yra identiška FIFA'i, tačiau EA nepagailėjo keleto siurprizų. Visų pirma norėtųsi pasidžiaugti nepakeista kampinių kėlimo sistema. Prisiminkim, FIFA serijoje tai buvo dažniausiai keičiamas dalykas, tačiau

dabar kampiniai liko beveik tokie patys. Ir teisingai! FIFA 2004 išties atvėrė akis į kampinių kėlimą bei sėkmingų pasų realizavimą. Be to, turbūt nesuklysiu teigdamas, kad FIFA 2004 kampiniai labiausiai atitinka realybę, lyginant su kitais žanro žaidimais.

Kita maloni savybė ta, jog, kaip jau ir rašiau, UEFA 2004 mes galėsime žaisti ir už komandas, nepatekusias į finalus. Patikėkite, tai išties smagūs pojūčiai. Prasidėjus kvalifikacinių žaidimų sezonui, jūs čiumpate savo mėgstamą rinktinę (ar kelias!) ir dalyvaujate visose jos kalendoriuje esančiose varžybose t. y. tiek kvalifikacinėse, tiek draugiškose ar kontrolinėse. Na, žinoma, UEFA mes turime reikalą su rinktinėmis, taigi dabar klausimas už 200 litų. Kuri žaidimo dalis liko už borto? Na, na... Nejaugi jūs tikrai norite išnaudoti pagalbą? A, juokaujate... Taip, jūsų atsakymas teisingas! Nors, tiesą pasakius, man irgi sunku patikėti, kad taip puikiai veikusio FIFA'oje Team Managemen-t'o nebus. Tačiau tai jokiu būdu nereiškia, kad treneris liks be darbo... Jokiu būdu! Kas gi kitas, jei ne treneris iš turimų ir norinčių žaisti žaidėjų sąstato suformuos daugmaž stabilią komandą? Kas gi kitas, jei ne treneris prasidėjus finalų varžyboms atrinks galutinį 22-iejų žmonių sąstatą? Kas gi kitas, jei ne treneris antrojo kėlinio pabaigoje pakeis nusilakščiusį Jankauską? Kas gi kitas, jei ne treneris patausos komandos elito jėgas, per draugiškas rungtynes leisdamas žaisti žaliems ir morališkai nustekentiems žaidėjams? Beje, jei jau prabilome apie moralę...

Nuo šiol kiekvienas rinktinės narys turės moralės matuoklį, kuris lems jo pasirodymą aikštėje. Dėkui Dievui ir EA, šis matuoklis beveik neturi įtakos komandos branduoliui. Moralės matuoklis turi labai menką, bet svarbią užduotį: stebėti rinktinės darbą aikštėje ir... už jos ribų. Taigi žaidėjai, esantys startiniame vienuolikatuke, automatiškai gauna moralės taškų, žaidėjai, mušantys įvarčius, taip pat. Dauguma žaidėjų sutvirtina savo moralę tuomet, kai komanda pasiekia didesnę ar mažesnę pergalę. Iš to galima spręsti, kad komandos branduolys (5–6 žaidėjai) visada pasižymės daugiau ar mažiau aukštu moralės reitingu. O silpnesni žaidėjai svyruos. Vieniems jų užteks tik patekti ant atsarginių suolelio, ir jų moralės matuoklis jau augs, tuo tarpu kiti veržiasi į aikštę, ir jei jų neleisim, rizikuojame prarasti žaidėją. Na, ne, komandos jis nepaliks, tačiau aikštėje bus niekam tikęs. Iš pradžių pamaniau, kad tai menkas rūpestis, juk nekintantis startinis vienuolikatukas visada morališkai pajėgus. Bet... Yra keli maži bet... Prisiminkime, kas gali atsitikti aikštelėje. Teisėjas gali apdovanoti mūsų žaidėjus geltonai raudonomis kortelėmis. Trenerio darbas apsaugoti savo žaidėjus nuo tokių nelaimių, tad įspėjimą gavusius žaidėjus verta laikinai patraukti iš aikštės. Mūsų žaidėjus gali traumuoti pernelyg azartiški priešininkai. Keitimas tokiu atveju neišvengiamas. Keitimas neišvengiamas ir tada, kai išsenka puolėjo ar puolančio saugo ištvermės stulpelis, dėl to toks žaidėjas negali pabėgti nuo jį persekiojančių gynėjų. Taigi priežasčių manipuliuoti žaidėjais daug, tad įsivaizduokite, kas bus, jei vietoj puikiai varžyboms pasiruošusio vartininko į aikštę išleisite liurbį, dar vakar prie taurelės liūdėjusį dėl to, kad jau metai laiko net per treniruotes jis sodinamas ant atsarginių suolelio. Komandos sąstatą bei moralę taip pat modifikuos ir atsitiktiniai veiksniai (traumos treniruočių metu, puikus pasirodymas klubo varžybose, puikus fizinis pasiruošimas, asmeninės priežastys ir t. t.). Apie šiuos veiksnius ir jų pasekmes galėsite pasiskaityti komandos informacijos languose.

Na, dar žaidimas papildytas keliais gan smagiais žaidimo režimais bei labai linksmu Fantasy režimu, apie kurį papasakosiu truputį plačiau. Fantasy žaidimas vyksta draft (gatvėje mes tai vadindavome tip-top) principu t. y. vienoje lentelėje sumesti visi Europos žaidėjai, o būsimi žaidimo oponentai (tu ir tavo draugas arba tu ir DI) renkasi paeiliui po vieną žaidėją. Taip sudaromos dvi fantastiškos komandos. Štai jums ir Fantasy. Nieko ypatingo, bet nežemiškai smagu.

OTHER STUFF

Visa kita tikrai neverta brangaus VA puslapio vietos. Tiek grafika, tiek garsas beveik nepakito nuo FIFA laikų, kalbant abstrakčiai visa tai puiku. Tiesa, pirmasis aspektas truputį pagerėjo (naujų kameros rakursų dėka), o antrasis suprastėjo. Tiek meniu skambanti muzika, tiek skaudžiai apkarpytos komentatorių blevyzgos žygiams neįkvepia. Tačiau pastebėjau kitą įdomų dalyką... Draugiškose rungtynės Lietuva–Škotija sužaidus lygiosiomis škotai raunasi plaukus nuo galvos, o lietuviai šėlsta it pamišę. Kas tai? Dėmesys detalėms brangieji... Net pačiam keista, kaip tokios smulkmenos kelia bendrą žaidimo įvertinimą. Turbūt fakto, kad žaidime išvysite autentiškus Portugalijos stadionus, minėti nereikia, tuo tarpu draugiškos rungtynės vyks gan skurdžioje aplinkoje. Tiesa, žodis „skurdi" čia ne visai vietoje. Stadionų išvaizda grafikos požiūriu pribloškianti (jei ignoruosim spraitinius žiūrovus), tiesiog jų dydis mažesnis. Kaip tik toks, kad pamanytum, jog draugiškos varžybos su tavo mylima komanda vyksta tavo mylimam mieste.

ĮDOMUMAS 91
Padorus režimų pasirinkimas, puiki žaidimo mechanika, Lietuvos rinktinė.

GARSAS 69
Būtų puikus, jei visada žaistume už žymias rinktines, tačiau pradėjus žaisti už mažiau žinomą komandą, komentatoriai nutyla.

MUZIKA 81
Pernelyg agresyvus ir pernelyg skurdus garso takelis.

GRAFIKA 95
Puiki žaidėjų detalizacija ir animacija. Autentiški stadionai.

VALDYMAS 97
Kaip visada. Dirba be trukdžių. Žaisti be galo malonu.

IŠVADA
Jei vis dar neturite FIFA 2004, vertėtų susimastyti apie UEFA 2004 įsigijimą.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
KINTANTIS
SUDĖTINGAS

94
VA REITINGAS

Digimon world 2003

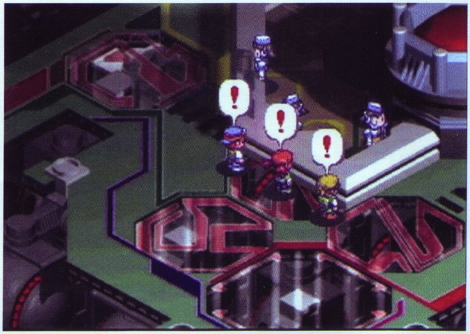
SKAITMENINĖ ATEITIES PRAMOGA

■ Kūrėjas: Bandai | Leidėjas: Bandai | Data: 2002-11-29 | Žanras: RPG

Žaidimas apie žaidimą. Pagal animacinį serialą. Atrodo, kad skirtas vaikams, bet turi savybių, patrauksiančių ir vyresniuosius. Žaidimas, sukurtas PSone išsikvėpimo metu, neprilygsta klasiškiems kūriniams, tačiau pasirodo pakankamai puikiai, kad sudomintų ištikimiausius Digimonų ir PSone gerbėjus...

Pradėkime nuo istorijos, kokios RPG žaidime dar neteko girdėti. Žinoma, galima prisikabinti prie gan tradiciškai iškilsiančios teroristų grėsmės ar netgi šiokių tokių panašumų su Matrica, tačiau vis dėlto siužetas intriguoja nuo pat pirmų žaidimo minučių.

Bėga metai, bėga šimtmečiai... Interaktyvios pramogos pasikeitė iš esmės. Dabar vienas populiariausių laisvalaikio praleidimo būdų yra Digimon Online — skaitmeninis pasaulis, į kurį žaidėjai papuola stimuliuojant jų smegenis, jų mintis perkeliant į skaitmeninę erdvę. Prieš žaisdami, Digimon Online klientai gali išsirinkti vieną iš trijų skirtingų paketų, kurių kiekviename yra po tris



Digimonus — skaitmeninius augintinius, kuriuos turėsite prižiūrėti, auginti ir su kuriais privalėsite nugalėti savo priešininkų gyvūnus.

Taigi jūs su draugais prisijungiate prie Digimon Online ir žaidžiate vargo nematydami. Bet staiga paaiškėja, kad tinklą galvoja užgrobti teroristai ir jūs imatės iniciatyvos, kad pavojų pašalintumėte. Istorija, nežiūrint patrauklios žaidimo temos, yra paprasta ir neypatinga, tačiau žaidimas labiausiai blizga itin išbaigtu pasaulio modeliu, kuriame įsižaidę pasijusite lyg namuose. Iš tikrųjų — pasaulis labai patrauklus ir gerai suplanuotas — pačiame centre nėra laisvai klajojančių laukinių Digimonų, tačiau pilna įvairių parduotuvių, lošimų namų, informacijos centrų. Tai lyg nedidelis šurmuliuojantis miestelis, kur greitai sklinda paskalos ir visąlaik kas nors vyksta. Čia galėsite ir apsipirkti, ir pernakvoti, ir sudalyvauti aukcione ar susipažinti su naujais žmonėmis, ir palošti su jais kortomis. Judant tolyn nuo centro, pateksite į visai priešingą pasaulį — džiungles, dykumas, miškus bei pelkes, kuriose slepiasi laukiniai monstrai, tik ir besitaikantys jus užpulti. Ten tik retkarčiais rasite kokią trobą, siūlančią nakvynę. Tiesa, ne vienas miestas yra skaitmeniniame pasaulyje. Esama ir kitų, bet jie visiškai skiriasi savo architektūra. Nuostabu, kad Digimon Online pateikė žaidėjams labai didelius plotus, kuriuos ištyrinėję, būsim tiek pasiilsėję paplūdimy, tiek palaipioję po kalnus, tiek išraižę didmiesčio gatves, tiek paklaidžioję po dykumas ir tiek visko pamatę, kad jausimės lyg apkeliavę visą pasaulį.

Pats pagrindinis akcentas yra kautynės. Jų metu kamera iš izometrinės padėties nusileidžia veikėjui už nugaros, o grafika iš dvimatės virsta trimate. Galbūt ne itin išvaizdžia trimate, tačiau atsižvelgiant į tai, kiek įvairiausių būtybių išvystame žaidime, visai atleistini gan didoki kvadratėliai.

Kovos vyksta visiškai įprastomis komandomis: Fight (paprasta ataka), Technique (specialus sugebėjimas), Tag (perduoti estafetę kitam savo Digimonui), Item (panaudoti rastą, padovanotą ar nusipirktą daiktą), Run (pabėgti nuo kovos). Vienas išskirtinumas — komanda Digivolve. Tai mutavimas į stipresnę padaro formą, į kurią pasivertęs augintinis galės atlikti galingus smūgius. Vėliau jums bus suteikta teisė netgi sumaišyti du monstrus ir su jų galingu hibridu pulti priešininką. Vis dėlto kovos ganėtinai lėtos ir monotoniškos. Didžiausias minusas, kad vienu metu už jus kautis gali tik vienas monstras, todėl tai gerokai sumažina taktinę laisvę. Vis dėlto judesių daug, Digimonų — begalės, taigi veikti bus ką.

Kad pasaulis nebūtų monotoniškas, įdiegta daug smulkių užsiėmimų. Pavyzdžiui, žvejyba. Kai tik gausite meškerę, galėsite

žvejoti bet kuriame vandens telkinyje. Užmetę meškerę, turėsite atitinkamu laiku sustabdyti stulpelius, jei trokštate gero laimikio. O pagauti galite ne tik gerų daiktų ar kortų, bet ir monstrų, su kuriais tuo atveju privalėsite kautis. Kitas pavyzdys — batai, kuriais galite spardyti medžius ir tikėtis, kad iš jų iškris kas nors doro. Iš tiesų ten galima rasti gerų daiktų, bet vėlgi galite „užsirauti" ir ant monstro, gyvenančio medyje.

Įdomiausias užsiėmimas, neturintis įtakos bendram siužetui — kortų žaidimas. Jį įsivaizduoti turėtumėte kaip 100 kartų supaprastintą Magic The Gathering versiją. Tai nenukopijuota, bet vis dėlto kažkas panašaus. Kortomis, kurių iš viso galima surinkti 314, keisitės bei lošite su kitais Digimon Online žaidėjais, dalyvausite turnyruose. Vėliau, kai įsitrauksite į šiuos azartinius lošimus, nustosite leisti pinigus šarvams bei ginklams, o taupysite kortų rinkiniams.

Žaidimo metu grafika atrodo mielai — suapvalinti kampai, šiltos, emocingos spalvos. Žinoma, visa tai pieštas, neinteraktyvus fonas, bet RPG žaidimuose taip dažniausiai ir būna. Dvikovų metu, kaip jau minėjau, grafika ne tokia įspūdinga, tačiau pakankamai gera, kad nenusiviltumėte monstrų išvaizda — atvirkščiai! Jų yra įvairiausių rūšių, o kiekvienas turi dar po kelias mutacijos formas.

Muzika žymiai geresnė, nei buvo galima tikėtis iš šio žaidimo. Į žaidimų istoriją jos įrašyti gal ir nevertėtų, bet ji užtikrintai stovi aukštesniame lygyje nei „vidutinio RPG žaidimo garso takelis".

Visas žaidimas keistai manipuliuoja žaidėjo jausmais — judrus pasaulis ir virtualūs draugai suteikia šiltų emocijų, tačiau neištobulinta kovų technika bei retkarčiais juntamas monotoniškumas skatina neapykantą. Taip ir neaišku, kaip jaustis. Bet visąlaik geruoju atsiminsiu savo dienas tame virtualiame pasaulyje...

SIUŽETAS 70
Pliusas už pačią idėją, minusas už nuspėjamą istoriją.

GARSAS 68
Minkšti, malonūs ausiai garsai, vis dėlto veikėjai neįgarsinti.

MUZIKA 75
Priekaištų neturiu, bet geriau visada galima.

GRAFIKA 76
Pridėjau nemažai taškų už atmosferą.

VALDYMAS 85
Neypatingas, bet tokiems žaidimams nieko ypatingo ir nereikia.

IŠVADA
Techniškai netobulas, tačiau savo įtraukiančiu pasauliu išsiskiriantis žaidimas, kuriame GALITE gyventi. Ką gali žinot — gal iš tikrųjų mūsų laukia tokios pramogos tolimoje ateityje...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 74

Žygis

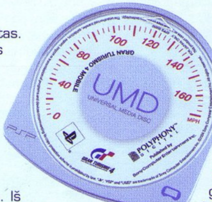
SONY PSP vs. NINTENDO DS

Laukiant senojo konsolių ciklo pabaigos ir naujo pradžios, šie metai būtų labai nuobodūs, nes horizonte nesimato intriguojančių ir visiškai originalių žaidimų lavinos, kuri galėtų ištempti industriją iš snaudulio. Yra vienas „bet" — nešiojamos žaidimų konsolės, kurios Lietuvoje dar tik įgauna pagreitį ir pripažinimą. Neminėkime N-Gage — tai piktžaizdė ant sveiko „geimbojaus" kūno įvaizdžio. Juolab kad šį kartą turime du rimtus priešininkus: nešiojamų konsolių ringe debiutuojantį Sony Playstation Portable (PSP) ir čempionų kalvės — Nintendo, kūrinį Dual Screen (DS). Kasdamiesi pro tonas viešųjų ryšių specialistų prirašinėtų melų, pabandykime pažvelgti į tikrus šių dviejų būsimų varžovų veidus.

PSP

Iš pirmo žvilgsnio PSP atrodo giminingesnis N-Gage nei DS. Ypač dėl jame naudojamos Sony Memory Stick ir USB 2.0 technologijų. Tai leidžia manyti, jog PSP bus jungiamas prie kitų įrenginių ir galės su jais keistis informacija. Kita vertus, Memory Stick turi dvi rimtas problemas: jie yra brangūs ir nelabai patikimi, todėl PSP vartotojams gali nepatikti brangiai „išlaikomos" žaidimų konsolės vizija ir jis netaps vienvaldžiu lyderiu. Nebent atsirastų pigūs įrašantys UMD įrenginiai ir programinė įranga. PSP 16:9 proporcijų ekranas yra labai patogus žaisti, tačiau jis idealiai tinka žiūrėti filmus, todėl suderinus šią galimybę ir pigių UMD viziją, galima numanyti, jog toks variantas labai patiktų piratams. Taigi pakeltų ir paties PSP populiarumą. Stipriai.

Sony yra laikomi geriausiais pasaulio buitinės technikos gamintojais, todėl nenuostabu, kad jie visų pirma galvoja apie įvaizdį — iš karto galėsime rinktis vieną iš kelių įmanomų spalvinių variantų. Kita vertus, mobiliųjų telefonų aprašymuose minimas svoris PSP (DS taip pat) pristatantiems žmonėms neatrodė svarbus faktas. Žinoma tik tiek, kad jis sveria tiek, kiek šokoladinis batonėlis. Labai netikslus faktas, bet ganėtinai svarbus — paklauskite, kaip jaučiasi N-Gage savininkai, nešiodami savo „kaladę" kišenėje. Iš patirties pasakysiu — nelabai patogiai. Tikėsimės, konsolės svorio balansas bus tikslus, nes priešingu atveju aktyvūs žaidimai sukels



diskomfortą (ar pamenate kioskuose pardavinėjamus kinietiškus „tetrių" aparatus?).

Kalbant apie PSP žaidimus galima pasakyti, kad jų turėsime nemažai — 99 kompanijos pareiškė esą turinčios reikiamus popierius iš Sony užsiimti žaidimų kūrimu. Jeigu kiekviena išleis bent po 2 žaidimus — užteks ilgam. Čia taip pat yra keletas „bet". Kūrėjai išsibarstę po visą pasaulį, bet regionų kodavimas tikriausiai išliks — Sony taip pat yra ir filmų platintoja, o šie visada galvoja „gudriai" — regionai yra privalomi dėl galimo

„pilkojo" importo t. y. tam, kad apsukrūs vertelgos nepasinaudotų galimybe vežti „pigesnius" DVD iš Lietuvos į Angliją ir taip krautis kapitalą. Kitas „bet" — kiek tų būsimų žaidimų bus tikrai verti dėmesio? Keturi Electronic Arts žaidimai, kurie startuos kartu su PSP, yra dabar parduodamų versijų kitoms konsolėms perdirbiniai. Sony neleis PSP pasirodyti be topinių žaidimų, tačiau kiek jų bus ir kokie žaidimai tai bus — neaišku.

Tai, kas užsieniečiams atrodo pagrindinis traukos objektas — mums visai neįdomu. Kalbu apie bevielio žaidimo keliese galimybes. Čia net ir DS su savo WiFi nieko nedomina.

DS

Sprendžiant iš to, kaip atrodo DS, galima daryti išvadą, kad Nintendo, taupydami savo 6 milijardus JAV dolerių, sukauptų banko aktyvuose, nusprendė, jog išvaizda šiais laikais nieko nereiškia ir DS prototipo kūrimą atidavė protiškai atsilikusiems. Gali būti, jog ji laisvalaikiu sukūrė kokia nors darželinukų grupė. Posakis „kaip kelmas" skamba pakankamai gracingai, kai bandoma aprašyti DS išvaizdą. Jis toks bjaurus, kad kai kurie žmonės E3 parodoje net nenorėjo jo imti į rankas! Tokį daiktą bus labai sunku parduoti, nes vaizdinė reklama veiks kaip antireklama.

Tie, kas neišsigas, turėtų būti sužavėti dviejų ekranų suteikiamų galimybių. Tai, kaip vienas ekranas padalintas į dvi dalis — „hardwar"iškai"! Žaidimų kūrėjams atsiveria nematytos galimybės!

Į kitas DS savybes galima pažvelgti ir ne taip ciniškai — prisilietimams jautrus ekranas ir balso atpažinimo funkcijos suteikia tikrai nemažai erdvės fantazijai. Tik visa tai turėtų būti PSP...

Vienas iš Nintendo kozirių — į DS bus galima igrūsti ir Game Boy Advance kartridžus, todėl baimė investuoti į visiškai naują konsolę gali šiek tiek sumažėti, tačiau jeigu kalbėsime apie įvaizdį — dėl šio fakto DS atrodo kaip nuplautas senas automobilis, kuriam uždėjo naujus ratus.

DS kartridžai talpins apie gigabaitą informacijos, todėl jis kaip ir PSP turi galimybę tapti kažkuo daugiau nei

žaidimų konsolė. Vienas „bet": kartridžai turi būti pigūs, o šiais dalykais Nintendo niekada nepasižymėjo.

Pagrindinis Nintendo koziris visada buvo žaidimai, tačiau situacija yra panaši į tą, kurią matėm, kai startavo N-Gage. Žaidimų keletas ir jie visi seniai žinomi. Kodėl kalbant apie inovacijas techninėje dalyje visai nekalbama, kad jas išnaudos iš karto? Lietuvos futbolo rinktinė turi teorines galimybes laimėti pasaulio čempionatą, bet ar jūs girdite, kaip juokingai tai skamba? Kita vertus — PSP sąrašas toks pat skurdus, taigi jaudintis kaip ir nėra ko...

TRUMPAI

PSP kainuos brangiau, todėl DS turi pranašumą, nes jis yra tik gerokai patobulintas GBA arba dar kitaip — Nintendo atsakas į Sony bandymą atimti gabalą rinkos. Kita vertus, tai gali būti Nintendo nuopuolio pradžia — žmonės technologijas vertina tik tada, kai jos yra pačios naujausios. DS gali startuoti jam leidžiamais Nintendo žaidimais — prisiminkim Sega Dreamcast ir Psone istoriją.

PSP pasirodys gerokai vėliau. Ar tai pranašumas? Priklausys nuo reklaminių kampanijų, o labiausiai nuo to, kiek ir kokių žaidimų pateiks Nintendo.

PSP savininkai turės galimybę žiūrėti filmus, be to, jis tikriausiai bus suderinamas su Sony Ericsson mobiliaisiais telefonais. Būtų malonu, tačiau DS turi Bluetooth — galbūt DS bus galima prijungti prie bet kurio naujoviško telefono ir jo jautrių ekranų pagalba naudotis klaviatūros funkcija.

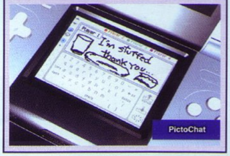
PSP atrodo daug gražiau, todėl vien žmonių noras būti madingais gali Sony atnešti sėkmę. DS toks pat mielas kaip ir medžio pliauska.

Pabaigai: N-Gage patyrė fiasko ir jam skirtų žaidimų iki 2004 metų pabaigos bus išleista tik 40 (žadėta 100), tačiau Nokia nemiega ir visai galimas variantas, jog nešiojamų konsolių rinkoje taip pat turėsime tris konkurentus. Taigi, kas laimės kovą, o kas turės tenkintis tik trečia vieta — pamatysime jau po metų ir tikėkimės, jog manydamas, kad Nintendo DS ištiks GameCube likimas, aš klystu.

+ ŽAIDIMAI

PSP

DS



PictoChat

Sabre Wulf

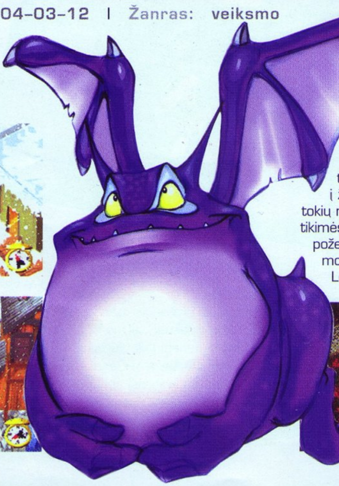
MĖLYNO VILKO NUOTYKIAI

Kūrėjas: **THQ** | Leidėjas: **Rare** | Data: **2004-03-12** | Žanras: **veiksmo**

Žaidimas gan paprastas savo struktūra, tačiau galiu lažintis, kad antro tokio nesate matę. Originalumas vis labiau pradedamas vertinti, todėl Sabre Wulf nusipelno ypatingo dėmesio. To tikrai nesitikėjote...

Pati istorija iš tolo šviečia originalumu, nors galbūt nėra labai intriguojanti ir netgi nesuklysčiau ją pavadinęs kvaila ar absurdiška. Herojus Sabremanas prieš metų metus nugalėjo vilką Sabre Wulf — pavertė jį skulptūra. O dabar piktasis daktaras Doolittle-Goode sugalvojo vilką prikelti su ganėtinai nekukliais norais — jūs tik pamanykit — užvaldyti visą pasaulį. Taigi vėl atsiranda darbo Sabremanui. O čia ir prasideda visos linksmybės...

Žaidimo žanras nenusakomas — RPG, veiksmo ir platformos mišinys. Tuo jis ir patraukia. Pradėję žaisti net nenujausite, jog tai gali būti platformeris.



Tipiškas RPG izometrinis matymo kampas, tekstiniai dialogai su kitais veikėjais, skrynutės su monetomis, kurias suradę, vėliau galite apsipirkti miestelio parduotuvėje. Staiga pasirodo laiptai į žemėje prasivėrusią angą — tokių netikėtumų nebijome, o tikimės paklaidžioti tamsiais požemiais ir susikauti su monstrų ir vaiduoklių ordomis. Leidžiamės. Ir kas gi ČIA?!

Kamera vaizdą rodo iš šono, o mes patenkame į iš pirmo žvilgsnio į Mario panašų žaidimą, tik su šiam kūriniui būdingais veikėjais ir aplinka. Sunku negalvoti apie Mario, kuomet vaizdas slenka šonu, o pagrindinis herojus temoka bėgioti ir šokinėti.

Bet čia tik pirmas įspūdis. Iš tikrųjų vietoj paprasčiausio šokinėjimo priešams ant galvų, mums jų teks vengti, o tai suteikia žaidimui taktiškumo. Bet pati įdomiausia naujovė — įvairūs padarai draugužiai. Jie leidžia įveikti lygius ne vienu ir netgi ne dviem būdais. Juos išsikviesti galite suradę lygyje tam tikrą ikoną. Gyvūnai spindi savo originalumu ir tik nuo jūsų priklauso, kam juos panaudosite. Pavyzdžiui, Blubba — snaudžiantis lokys, nuo kurio pilvo galima pašokti lyg nuo batuto, bene dvigubai aukščiau nei paprastai; skraidanti gyvatė puikiai pasitarnaus, kai prireiks platformos šokant per didelį tarpeklį. Ją taip pat galima panaudoti kaip tarpinę platformą kopiant į kalną — praktiškai galima panaudoti ir vietoj Blubba, o robotą Boomer galime vadinti tiesiog kamikadze, nes jis drąsiai dėl mūsų aukojasi ir susisprogdina, tokiu būdu sunaikindamas ir kitus šalimais buvusius priešus. Su įvairiais padarais galima atlikti pačias įvairiausias funkcijas, kurias pasirinksite pagal savo taktiką. Galite vienais gyvūnais pasinaudoti tam, kad pasiektumėte kitus. Galite mėginti pasilaikyti augintinį su savimi ateičiai ir sudėtingas vietas pereiti be pagalbos. Variacijų nepaprastai daug, o tai ir yra šio žaidimo arkliukas.

Pasiekę lygio finišą, jo neįveiksite, kaip būtų eiliniame platformeryje. Iš pat pradžių jūsų tikslas buvo pasakytas — atimkite iš vilko, ką jis pasigrobė. Taigi čiumpate jo grobį ir staiga — vilkas PABUNDA!! Na, gal pirmą kartą ir bus įspūdingas netikėtumas, bet žinokite, jog taip bus kiekvienam lygyje :). Na, tas blogietis tuojau pat staugia savo baisiu, skardžiu balsu, kuris sunaikina visus lygyje esančius priešus... ir puola ant jūsų. Dabar belieka bėgti per tuščią lygį ir kuo greičiau. Rodos, paprasta, bet kai vėlesniuose lygiuose prasidės ilgiausi šokinėjimai per platformas, suprasite, kur glūdi visa žaidimo adrenalino dozė. Iš tiesų protingo, pernelyg neužskubinto, taktiško veiksmo ir beprotiško skubėjimo bei šokinėjimo derinys yra tiesiog nepakartojamas.

O po tokių lygių vėl grįžtate į RPG aplinką, bendraujate su kitais veikėjais, tyrinėjate miestus ir užmiesčius. Argi galima nejausti meilės tokiam įvairiapusiškam žaidimui?

Na, prisikabinti visada atsiras prie ko — galbūt todėl nė karto nepavadinau jo šedevru. RPG iš tiesų ganėtinai silpnas, tuo labiau kad tik maža dalelė jo siūlomų malonumų perkelta į žaidimą. Siužetas irgi nėra stiprus. Labiausiai glumina nesubalansuotas sudėtingumo lygis. Vieni lygiai bus nepaprastai lengvi, po jų — sudėtingi, o toliau — vėlgi lengvi. Glumina. Vis dėlto inteligentiški platforminiai veiksmo lygiai kompensuoja visus šiuos mažus trūkumus. Genialiai supinti įvairiausi žanrai puikiai papildo vienas kitą, nors atskirai būtų praktiškai beverčiai.

Grafika nusipelno vien nykščių, pakeltų į viršų. Nėra jokių ypatingų perliukų, kurie išskirtų šį žaidimą iš kitų, tačiau viskas taip spalvota ir gražu, kad net liežuvis nesiverčia tarti ką nors blogo. Iš tiesų nėra jokių klaidų ar nedailumų.

Muzika vėlgi pagirtina, užvedanti ir visokia kitokia — suteikia gerų emocijų ir labai dera prie spalvingos žaidimo išvaizdos. Įgarsinimo sprendimas buvo vienas netikėčiausių dalykų — visi veikėjai kalba tekstiniu pavidalu, tačiau įgarsinti murmėjimu, primenančiu Sims'ų kalbą. Tai suteikia gyvumo ir dar daugiau humoro. Kurio, beje, visai netrūksta. Orientuotasi labiau į europietišką humorą ir iš tiesų juokai labai skoningi.

Žaidimas stebina ne tik kūrėjų genialiais sprendimais, bet ir ilga trukme, kurią padvigubina Challenge režimas. Tikiu, jog didelę dalį sėkmės atnešė tai, kad žaidimas buvo ne perkeltas iš senesnės sistemos (buvo kažkada sukurta kita jo dalis Spectrum Sinclair konsolei), o naujai sukurtas GBA platformai. Kad visiškai išnaudotumėte šį žaidimą, belieka sulaukti nelietingų, saulėtų dienų... Juk visuomet smagiau žaisti lauke, nei užsidarius dėžutėje...

Žygis

GARSAS	**85**
„Simsiškas" murmėjimas pavergė mano širdį	
MUZIKA	**82**
Nuostabu, bet iš kokybės drįsčiau kiek daugiau pareikalauti.	
GRAFIKA	**85**
Spalvota, tvarkinga. Nei pridėsi, nei atimsi.	
VALDYMAS	**84**
Patogus, bet patogesnį visuomet galima įsivaizduoti.	
SIUŽETAS	**58**
Kvailas = juokingas? Abejoju...	

Nesuprantamai šokinėjantis sudėtingumo lygis, jokių didesnių techninių problemų, gera dozė humoro bei originali žaidimo koncepcija - kūrinys, kurio laukėme jau nuo 2001 metų E3 parodos ir visai nesigailime lauke...

IŠVADA 85

Ninja Gaiden

KLASIKINIAI NINDZĖS NUOTYKIAI ATGIMSTA!

Kūrėjas: Tecmo I Leidėjas: Tecmo I Data: 2004-05-14 I Žanras: muštynės

Šiuolaikiniame konsolių žaidimų rinkos pasaulyje vyksta karšta kova tarp trijų gigantų: Nintendo, Sony bei Microsoft. Ne paslaptis, kad kiekvienas iš šių milžinų norėtų užimti lyderių gretas bei diena iš dienos nuožmiai kovoja dėl vietos po saule. Todėl nenuostabu, kad kiekvienas iš jų stengiasi kuo labiau įsiteikti žaidėjams, pasiūlydami specialiai jų konsolei sukurtus hitus. Ninja Gaiden ir yra vienas iš tų ekskliuzyvinių žaidimų Xbox konsolei, kuris buvo kruopščiai bei ilgai kurtas, jo išleidimas ne kartą atidėtas tolimesniam laikui. Tai vienas tų žaidimų, kuris turi pagerinti Xbox padėtį konsolių rinkoje. Ir jis tai tikrai padarė...

Žaidime valdome jauną nindzę Ryu Hayabusa, kuris bando susigražinti pavogtą iš jo gyvenvietės tamsos kardą Dark Dragon Blade. Ninja Gaiden siužetas išties gilus ir prasmingas. Jaunasis nindzė negali leisti išsisukti vagims ir privalo atkeršyti niekšams bei sugrąžinti kardą, kol jis nepateko į blogas rankas. Ir tai nėra lengva padaryti, kadangi Ryu nė nežino, kas pavogė šį kardą ir keliaudamas bando tai išsiaiškinti.

Keliaudamas iš vienos teritorijos į kitą nindzė susiduria su vis paslaptingesniais priešais, netikėtomis kliūtimis, pasalomis bei spąstais. Keliaujant tikslo link ima didėti visą šią vagystę supanti paslaptis ir nežinia. Priešai tampa vis keistesni ir paslaptingesni. Nuolat didėjanti mistika bei gaubianti paslaptis verčia su baime žengti žingsnius į priekį ir tikėtis neaiškų kokio finalo. Na, o kokį finalą žaidimas

pateikia, verta išvysti patiems, nes pasakojami įspūdžiai neperteikia to, ką matome ekrane.

Ryu teks susikauti su įvairiausio plauko priešais bei pabuvoti ypač paslaptingose bei neįprastose vietose. Jaunasis nindzė, kaip ir įprasta, naudos nindzės kovos stilių bei arsenalą, pradedant įprastais nindzių kardais, lankais bei baigiant kūjais ir sprogstančiomis strėlėmis. Kiekvienas iš kardų turės savo atakų kombinacijas, tad kartais verta paeksperimentuoti keičiant ginklus, nes tai gali padėti lengviau įveikti sunkias vietas. Įvairios kardų kovos kombinacijos bei technikos išties nuostabios, įvairios skirtingos atakos smarkiai pagyvina bei paįvairina žaidimo kovas.

Ryu ne tik techniškai moka elgtis su kardais bei kitu arsenalu, bet ir turi puikių akrobatinių sugebėjimų. Jis gali laisvai atakuoti pašokęs ore, bėgti per sieną, daryti kūlvirsčius, šokinėti nuo sienos ant sienos, kabintis už įvairių turėklų bei kitų sunkiai pasiekiamų vietų. Jaunasis nindzė išties plastiškas ir visi jo sugebėjimai paverčia kovas nepaprastai žaviomis bei patraukliomis. Taip pat Ryu gali įvaldyti antgamtiškas jėgas bei panaudoti jas savo priešams. Jis gali sukelti ugnies kamuolius, žaibų gūsius bei kitas magijas. Šiam jaunuoliui išties nieko netrūksta ir viskas priklauso nuo jūsų pačių valdymo miklumo, kadangi jo čia reikia išties velniškai daug.

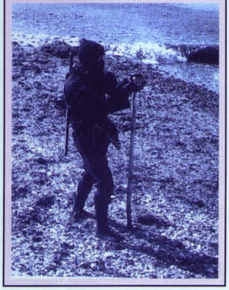
Ko gero, dar neteko sutikti tokio sudėtingo bei tokį iššūkį metančio žaidimo kaip Ninja Gaiden. Kiekvienas lygis (jų daugiau nei 15) turi bent po vieną ar kelias kovų akimirkas, kurias tenka kartoti po 10 ar net daugiau kartų. Be viso to, beveik kiekvienas iš lygių siūlo mums po galutinę boso kovą, kurios išties labiausiai reikalauja pirštų miklumo bei mąstymo. Žaidime tenka susikauti su įvairiausio plauko bosais, tokiais kaip dinozauras ar storas geležinis antžmogis su elektra šaudančiu šautuvu bei kitais įvairiais milžiniškais monstrais ir antžmogiais. Kiekvienam bosui įveikti prireikia mažiausia 30 minučių bei tenka mažiausiai 5 kartus kartoti kovą, kol perpranti jo įveikimo taktiką. O galiausiai viską perpratus bei neaišku kelintą kartą pakartojus kovą, ji pavyksta įveikti per keletą minučių.

Žinoma, lygiai neapsiriboja vien tik kovomis ir parengia mums ne vieną sunkų galvosūkį, kurį norint įveikti teks nemažai pasukti galvelę. Taigi žaidimas išties sudėtingas. Vienas iš sudėtingumą didinančių dalykų yra gyvybių trūkumas. Gėrimus atstatyti sveikatai reikia pirkti iš sukauptos pinigų sumos nukovus priešus, o ji nėra labai didelė ir dažnai išsenka nusipirkus tik po keletą gėrimų, su kuriais tenka praeiti vos ne visą lygį. Tad gėrimus tenka labai protingai naudoti ir verčiausia pasilikti boso kovoms.

Ninja Gaiden yra išties velniškai ilgas žaidimas. Patyrę žaidėjai jį įveiks per geras 30 valandų. O tai, kaip veiksmo žaidimui, yra išties ilgas laikas. Man žaidimą pavyko įveikti per 34 valandas lengviausiu režimu, tad net sunku įsivaizduoti, kiek laiko būčiau užtrukęs ir ar išvis perėjęs sunkesniu lygiu. Atrodytų, kad toks ilgas laiko tarpas veiksmo žaidime reiškia tik viena — monotoniją. Bet to šiame žaidime tikrai nėra. Nauji priešai, ginklai, magijos,

NINDZĖS

Nindzės plačiojoje visuomenėje įsivaizduojami, kaip juodais kostiumais apsirengę žmonės, turintys mistinės fizinės galios ir kovose naudojantys kovų menų ir magijos mišinį. Kada atsirado nindzės — tiksliai nėra žinoma, tačiau manoma, kad šie kovotojai pasirodė apytiksliai VI a. pradžioje. XV–ame amžiuje jie tapo šnipais, padėdavo feodaliniams valdovams ir samurajams vykdyti jų užmačias. Tuo metu buvo dvi nindzių šakos: Koga, kilę iš Shiga vietovės ir Iga, užaugę Mia vietovėje. Nindzių namai iš šono niekuo nesiskyrė nuo kitų, tačiau viduje įtaisyti mechanizmai slėpė gausybę paslapčių. Iki dabar išlikę tik išsaugoti eksponatai, kuriuos galima apžiūrėti Japonijos mažesniuose miestuose įrengtuose muziejuose. Nindzių pasirodymai ir veikiančių architektūrinių mechanizuotų sprendimų demonstracijos pritraukia gausybę turistų iš viso pasaulio.



paslaptys, vienas į kitą nepanašūs lygiai bei krūvos nuostabiai sukurtų FMV (full motion video) priverčia užmiršti žodį „monotonija" ir pasinerti į nuostabius mūšius. Lygiai išties labai skiriasi vienas nuo kito. Senovės Egipto piramidė, kariuomenės bazė, požemiai, šventykla, senovės nindzių gyvenvietė, ore skrendantis dirižablis bei kitos skirtingos ir paslaptingos vietovės žaidimą dar labiau paįvairina. Žinoma, kiekvienas iš šių lygių mums siūlo ne tik skirtingas aplinkas bei kraštovaizdžius, bet ir naujus priešus, paslaptis, netikėtus siužeto posūkius bei boso kovas.

greičiau grįžti atgal bei susikauti iš naujo, išmėginti naują kovos taktiką bei naujas mygtukų kombinacijas. Kartais norisi mesti žaidimą į šalį, kai nepavyksta įveikti boso ar kitos sunkios vietos žaidime, bet vien pamąsčius, kas laukia praėjus šią vietą, verta bandyti tol, kol kliūtis bus įveikta. Taigi Ninja Gaiden yra žiauriai sudėtingas bei įtemptas veiksmo žaidimas.

Žaidimo grafika išties pagirtina ir atspindi Xbox konsolės galimybes. Viskas, pradedant tekstūromis, lygių bei veikėjų detalumu, apšvietimu, efektais bei veikėjų animacijos kokybe, yra tiesiog

Vienas iš žaidimo pliusų yra tas, kad visada jaučiama įtampa bei pulsuojantis adrenalinas. Kiekvieną akimirką galima tikėtis spąstų ar kitų netikėtų vingių bei paslapčių. Kiekvieną kartą nukovus užpuolusius priešus ir atidarius kitas duris neaišku, ko galima tikėtis. Kartais tai tebūna tuščias kambarys su gyvybės gėrimu, o kartais gali mus užklupti netgi mini-bosas, kurių žaidime išties netrūksta. Žaidime slegianti įtampa bei tvyrantis adrenalino jausmas išties užveda ir net pralaimėjus kovą norisi kuo

nuostabu, netgi vanduo žaidime pasakiškai atrodo. Ir visa tai be jokių nesklandumų vyksta daugiau nei 60 FPS (frames per second) dažniu. Ir galiu drąsiai teigti, kad tai viena gražiausių mano matytų grafikų. Garsas žaidime nepadaro tokio įspūdžio kaip grafika, bet yra išties puikus. Įvairūs garso efektai, sklindantys kovų metu, puikiai pagerina žaidimo kokybę bei išvaizdą.

Vienas iš žaidimo minusų ir, ko gero, vienintelis — kamera. Ji nėra prasta, bet kartais smarkiai pakiša koją — trukdo pamatyti

NINJA GAIDEN KELIAS

Ninja Gaiden neabejotinai yra pats žymiausias žaidimas apie nindzes visoje žaidimų istorijoje. Pasirodęs 1988-aisiais arkadose (kaip tik besibaigiant filmų apie nindzes populiarumo bangai), šonu slenkantis muštynių žaidimas išpopuliarėjo visose to meto platformose: *NES*, *Sega Master System*, *AK*, vėliau *Sega Genesis*, *Super NES*, *Game Boy* platformose. Žaidimas greitai susilaukė tęsinių, antrosios dalies *The Dark Sword of Chaos* ir trečiosios *The Ancient Ship of Doom*. Tačiau su 1995-aisias pasirodžiusiu *Ninja Gaiden Trilogy SNES* sistemai, žaidimo istorija pasibaigė ir nutrūko. Ir tik dabar atgimė visiškai nauju ir stulbinančiai įspūdingu pavidalu *Xbox* sistemoje.

priekyje esančius priešus ir užuot atsisukusi į juos, atsisuka į mus ir neleidžia matyti dalies puolančiųjų. Tai kartais išties erzina. Bet šią padėtį sąlyginai ištaiso galimybė pasikeisti matomumą į pirmojo asmens, taip galime nustatyti kameros kampą.

Susumavus visus pliusus ir vieną nedidelį nesklandumą, Ninja Gaiden galima drąsiai vadinti geriausiu iki šiol išleistu šių metų žaidimu, o galbūt netgi geriausiu visų laikų veiksmo žaidimu Xbox konsolei. Nepakartojamas veiksmas, paslaptys, techninis žaidimo nušlifavimas ir trukmė, kurioje nesimato nei dalelytės monotonijos, priverčia gerbti šį žaidimą. Sklinda gandai, kad kuriamas Ninja Gaiden 2, kuris pasirodys tik 2006. Na, jeigu tai tiesa, manau, laukti bus tikrai verta. Iki susitikimo, jaunieji nindzės!

ID

GARSAS **95**
Garso efektai išties įspūdingi bei tikroviški.

MUZIKA **90**
Rami, nuteikianti kovai.

GRAFIKA **99**
Tobulybės link.

VALDYMAS **90**
Nedidelė kameros problema.

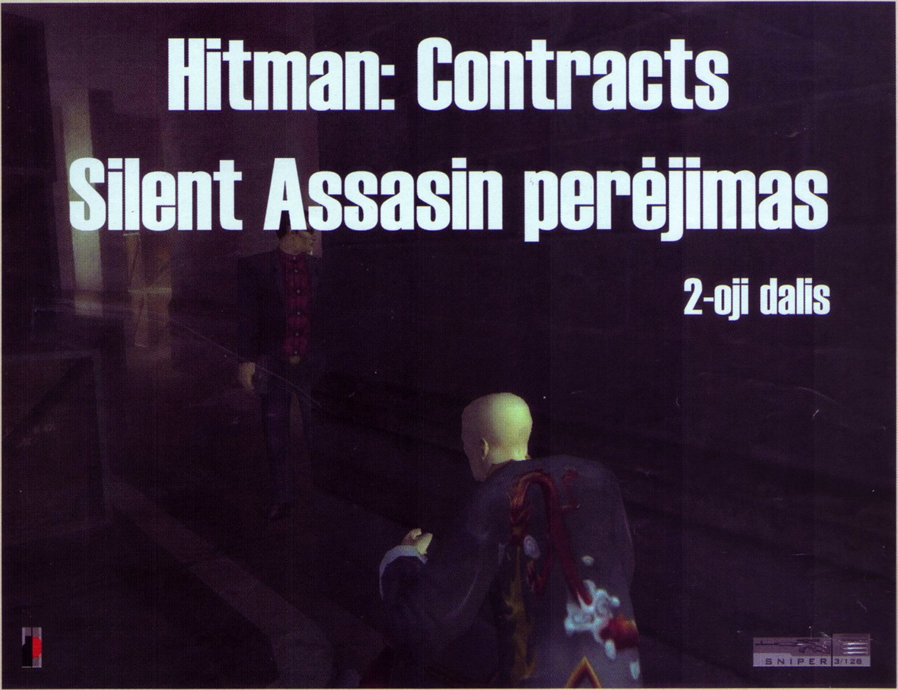
SIUŽETAS **99**
Paslaptingas, prasmingas, gilus bei įtraukiantis ir nepaleidžiantis.

Respect tokiems žaidimams.

IŠVADA
98

Hitman: Contracts Silent Assasin perėjimas

2-oji dalis



6. DEADLY CARGO

Tikslai:
*Pašalinti Boris Ivanovich Deruzhka
Atlygis už perėjimą Silent Assassin lygiu: M4 šautuvas su duslintuvu

Ši misija nėra tokia sudėtinga, kaip gali pasirodyti iš pirmo žvilgsnio. Tau reikia nužudyti Boris Ivanovich Deruzhka ir grižti į pradinį misijos tašką. Taip pat šioje misijoje tave spaus laikas, todėl neturėtum per daug maklinėti, o iškart imtis darbo.

Patekti į dokus

Misijos pradžioje būsi netoli striptizo baro. Kaip tikriausiai pats supratai, reikia patekti į laivą, iki kurio dar ilgas kelias. Reikia patekti į aptvertą ir gerai policijos saugomą teritoriją. Tai gali padaryti keliais būdais, bet patarčiau pasirinkti kelią pro striptizo barą. Įėjęs į barą pakalbėk su barmenu ir prieplaukos darbuotoju. Už barmeno stalo pamatysi duris. Jos užrakintos, bet jei patektum už jų, išvengtum kai kurių galimų keblumų. Gali pabandyti jas atrakinti, tačiau jeigu kas nors pastebės, paskelbs pavojų ir jau negalėsi šios misijos baigti Silent Assassin lygiu. Taip pat iš baro gali išeiti kitu keliu. Įeik pro duris, esančias koridoriaus pradžioje, dešinėje. Tada vėl eik pro kitas duris, esančias priešais tave, ir pasuk į kairę, kur yra dar vienos durys. Nusileisk laiptais žemyn į rūsį. Rūsyje vaikščioja vienas apsauginis, tačiau jis yra visiškas „lopas". Tiesiog bėk pro jį išėjimo į lauką link. Kad nubėgtum teisinga kryptimi, tik nulipęs laiptais truputį pabėk į priekį, pasisuk į kairę, bėk iki sienos ir vėl pasisuk į kairę. Dešinėje turėtum pamatyti duris, pro kurias ir spruk. Ar žaistum normal, expert ar proffesional sunkumo lygiais, rūsio apsauginis reaguos vienodai.

Kai būsi lauke, eik iki kitų durų, kurios yra vidinio kiemo pietvakariniame kampe. Pereik visą šį pastatą ir pasižiūrėk pro rakto skylutę, ar už šių durų nėra policininko, jei ne, tai skubėk prie sunkvežimio ir pasislėpk už jo. Tarp šių sunkvežimių patruliuoja du policininkai. Kai pamatysi, kad kelias laisvas, lėk prie kito sunkvežimio ir pasislėpk už pastato kampo. Netoliese, vakaruose, pamatysi konteinerį. Turėtum lėkti iki jo ir palaukti, kol policininkas praeis pro jį. Tada pro kitą pusę bėk iki prieplaukos darbininkų būdelės. Įėjęs į ją, persirenk darbininko drabužiais. Išmesk visus ginklus, išskyrus švirkštą, nes jo tau dar prireiks. Jei nori bent vieną ginklą pasilikti, gali jį įsidėti į darbininko dėžę, kurią rasi toje pačioje būdelėje. Prieš išeidamas iš būdelės įsitikink, kad kažkur aplinkui neslampinėja policininkas, nes jei tave pastebės, paskelbs pavojų. Išėjęs iš būdelės, pasisuk du kartus į kairę ir eik tol, kol prieisi saugomus dviejų apsauginių vartus. Nesugalvok pajudėti, kol tave apieškos, ar neturi ginklų. Jei nejudėsi ir neturėsi ginklų, jie tave praleis.

Laive

Dabar būtinai reikia gauti prieplaukos apsauginių rūbus.

Tai gali padaryti dviem būdais. Jei turi švirkštą, eik tiesiai į pietus, kol prieisi prieplaukos pabaigą, pasisuk į dešinę, ten turėtum pamatyti siaurą praėjimą tarp konteinerio ir prieplaukos krašto. Pereik jį ir pasuk į dešinę. Čia turėtum pamatyti laiptukus į požeminį tunelį. Palauk truputį toje vietoje, kol ateis patruliuojantis nusikaltėlių gaujos narys. Jis trumpam sustos prie požeminio tunelio angos, tada pats geriausias metas tau jį „pavaišinti" švirkštu. Kai jis ateis, laikykis nuo jo šiek tiek toliau, kad nesukeltum įtarimų. Paruošk švirkštą ir prisėlink jam iš nugaros. Kai jis jau gulės, persirenk jo drabužiais ir paimk ginklą. Įmesk jo kūną į tunelį, nes po kurio laiko jis gali atsipeikėti, o iš tunelio jis tikrai neišsiropš.

Jei neturi švirkšto, tau reikia tik praėjus pro apsaugą užsisukti už angaro kampo. Įeik pro duris, pateksi į mažą kambarėlį. Iš jo išeik pro kitas duris, esančias tiesiai. Dabar esi angaro pietvakariniame kampe, eik į šiaurės rytus. Turėtum prieiti laiptus į antrą aukštą. Užlipk jais ir truputį paeik į priekį. Čia rasi apsauginio drabužius. Apsirenk jais.

Dabar gali eiti į laivą. Prie laiptų, kurie veda į laivą, stovi labai įtarus apsauginis, todėl nesisukinėk apie jį per ilgai. Užlipęs į denį pasuk į dešinę ir eik iki pirmų durų. Priėjęs laiptus į viršų, užlipk jais ir kai būsi lauke, pasisuk į kairę ir eik iki kitų durų. Įėjęs pro jas, pamatysi kitas duris kairėje. Tai Boris Ivanovich Deruzhka kajutė. Įeik į ją ir atsistok už durų. Paruošk smaugimo virvelę ir lauk, kol ateis Boris. Tau gali tekti jo triputėlį palaukti, bet naesijaudink, jis tikrai ateis. Kai Boris įeis į kabiną, nieko nelaukdamas, prisėlink jam iš už nugaros ir pasmauk jį. Dabar turi sprukti iš laivo. Tai turėstum padatyti tuo pačiu keliu, kaip ir atėjai. Tačiau dabarturi paskubėti, nes labai greitai šį laivą šturmuos SWAT kariai. Tavo tikslas — pasiekti požeminį tunelį. Tai ta vieta, prie kurios nurengei patruliuojantį apsauginį. Be to, kai tik yra galimybė bėgti, pasinaudok ja, nes kitaip gali nespėti pasiekti tunelio įėjimo iki SWAT šturmo.

Kai būsi tunelio viduje, eik iki šiauriausio išėjimo. Patekęs į angarą eik iki šiaurinio išėjimo.

Pažiūrėk pro rakto skylutę, ar už durų nėra policininko. Jei nėra, bėk į kitą kelio pusę ir grįžk į pradinį misijos tašką taip, kaip atėjai. Tačiau, jei ateidamas ėjai per striptizo baro rūsį, dabar atrakink duris, esančias šalia laiptelių į rūsį. Taip pateksi į patį barą.

Misija įvykdyta.

7. TRADITIONS OF THE TRADE

Tikslai:

* nužudyti Franz Fuchs;
* nužudyti Fritz Fuchs;
* paimti cheminę bombą.

Atlygis už perėjimą šią misiją Silent Assassin lygiu: dvigubas SG220 pistoletas su duslintuvu.

Persirengti drabužiais

Kai pradėsi misiją, būsi veidu į rytus. Truputėlį toliau matysi viešbutį. Šalia tavęs gulės lavonas, iš jo paimk Conference ID ir ant žemės gulinčius užrašus. Kai nueisi iki viešbučio įėjimo, apsauginis paprašys parodyti Conference ID. Kai jis tave praleis, eik pro metalo detektorių, šis pyptelės, o priėjęs kitas apsauginis tave apžiūrės, ar neturi su savimi ginklų. Jei neišmetei anksčiau, apsauginis juos pasiims ir leis eiti toliau. Visur šiame viešbutyje pilna metalo detektorių, todėl tau būtų pravartu susirasti policininko uniformą, su kuria galėtum laisvai vaikščioti. Ją rasti visai nesudėtinga. Įėjęs į viešbutį pasuk į dešinę, kur pamatysi dvigubas duris. Įeik pro jas. Atrakink kitas duris, ant kurių yra užrašas „Hotel Wing Closed". Jei šalia yra patruliuojantis apsauginis, palauk, kol jis nueis. Eik koridoriumi, kol pasieksi 108 kambarį. Jei pamatei koridoriuje klaidžiojant vaiduoklį, neišsigąsk, tau nesivaidena. 108 kambario duše prausiasi policininkas. Jis savo drabužius ir ginklą palikęs ant lovos. Atrakink šias duris, tačiau iškart nelėk į vidų, nes jo dušo durys atidarytos. Kai jis nueis pasipuikuoti prieš veidrodį ar pakalbėti su vaiduokliu, įsėlink į kambarį ir persirenk jo drabužiais.

Nužudyti Cornz Franz

Grįžk pro tas duris, ant kurių buvo užrašas „Hotel Wing Closed". Dabar eik tiesiai, kol atsitrenksi į sieną, tada pasuk į dešinę. Turėtum pamatyti dvigubas duris. Jei nėra šalimais patruliuojančio apsauginio, atrakink jas ir įeik į vidų. Kai prieisi baseiną, palauk, kol tavo taikinys nueis į sauną. Jei jis jau ten yra, eik į ją. Į pačią garų kabiną neik, pasuk ratelį šalia durų. Kai „pačirškinsi" Franz Fuchs, įeik į sauną ir paimk raktą.

Nužudyti Hitz Fritz

Grįžk į pagrindinį fojė taip, kaip ir atėjai. Tačiau saugokis apsauginio, kuris ten patruliuoja, nes jis labai įtarus. Fritz yra antrame aukšte, 202 kambaryje, prausiasi duše. Iš pagrindinio fojė užlipk laipteliais ir pasuk į dešinę. Pereik per metalo detektorių ir pasuk į kairę. Eik pro dvigubas duris, nusileisk laiptais į antrą aukštą. Pasisuk į dešinę ir eik iki kitų dvigubų durų. Pereik koridorių, už dvigubų durų yra kambarys numeriu 199. Atrakink ir sėlink į jį, nes jame miega truputėlį padauginęs alkoholio viešbučio svečias. Eik į balkoną ir apsidairyk, ar gretimuose balkonuose nieko nėra. Jei taip, tai perlipk į kitą balkoną ir dar į kitą. Tai balkonas to kambario, kuriame yra tavo taikinys. Tačiau taip pat šiame kambaryje yra apsauginis. Paruošk švirkštą ir palauk, kol jis išeis į balkoną apsidairyti. Kai suleisi jam vaistų, persirenk jo drabužiais ir eik į kambarį. Tavo taikinys prausiasi duše. Paimk visus daiktus, esančius ant stalo, išskyrus pistoletą. Įsėlink į dušą ir pasmauk jį styga.

Paimti cheminę bombą.
Paimk lagaminą iš kambario, kur nužudei Hitz Fritz. Grįžk į balkoną ir peršok į kitą balkoną, kuriame dar nebuvai. Išeik iš šio kambario ir eik pro dvigubas duris dešinėje. Užlipk laiptais vienu aukštu aukščiau ir eik pro dvigubas duris kairėje. Už šių durų matysi kitas duris dešinėje, virš kurių dega žalia šviesa. Išėjęs pro šias duris pateksi ant baseino stogo. Pamatysi du atvirus langus, įlipk pro kairįjį, nes prie dešiniojo stovi apsauginis. Patarčiau laikytis nuo jo kuo toliau. Eik pro duris, esančias kairėje. Pasuk į dešinę ir eik pro kitas duris. Šiame kambaryje taip pat slampinėja apsauginis. Laikydamasis nuo jo kuo toliau, įeik į kambarėlį, esantį kairėje. Įėjęs į šį kambarį rasi bombą, kurią įsidėk į lagaminą.

Grįžk ant stogo ir praėjęs tas duris, pro kurias įėjai, pasuk į dešinę ir pereik metalo detektorių. Nulipk laiptais, pasuk į kairę, nusileisk į pagrindinį foję ir eik pro paradines duris. Išėjęs į lauką, pasuk į kairę ir eik iki automobilio.

Misija įvykdyta.

8. SLAYING A DRAGON

Tikslai:

* pašalinti Red Dragon derybininką;

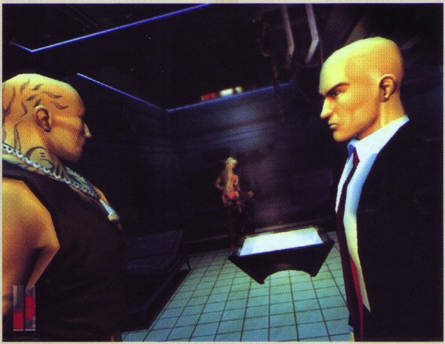
* Blue Lotus derybininkas turi išgyventi.

Atlygis už perėjimą Silent Assassin lygiu: MP5 su duslintuvu

Patekti į sodą
Blue Lotus tikriausiai patinka sodininkystė, nes susitikimą paskyrė sode. Mes šią silpnybę panaudosime, kad priartėtumėme prie taikinio ir eliminuotume. Tačiau tau būtinai reikia sodininko drabužių. Juos rasi penkių aukštų pastate, kuris yra kitoje sodo pusėje nei pradinis misijos taškas. Tik nepamiršk prieš tai paimti žiurkių nuodų, kuriuos rasi truputį paėjęs į pietus, kanalizacijoje. Kai paimsi nuodus, eik iki penkių aukštų pastato. Tame pastate, ketvirtame aukšte, yra snaiperis, todėl jei vaikščiosi išsitraukęs ginklą, jis tave pastebės ir „pavaišins" kulka. Taip pat iš oro tave gali pastebėti sraigtasparnis. Eik kuo didesniu lanku aplenkdamas apsauginius. Užlipk į penktą aukštą ir eik į pirmą kambarį dešinėje. Ten rasi sodininko drabužius, kuriais persirenk.

Nužudyti Red Dragon derybininką
Išmesk visus ginklus ir eik iš pastato. Eik pro apsauginius į sodą. Jie tave apkraustys ir praleis. Šalia būdelės, apie kurią vis ratus suka tavo taikinys, turėtum pamatyti staliuką. Ant staliuko yra pastatytas arbatos puodelis. Tavo Red Dragon derybininkas vis apsukęs ratą gurkšteli šios arbatos. Patarčiau ja „paskaninti" žiurkių nuodais. Tačiau, visų pirma, gerai apsidairyk, ar niekas tavęs nemato. Kai užnuodysi arbatą, gali patraukti prie vieno iš dviejų išėjimų.

Misija įvykdyta.



9. THE WANG FOU INCIDENT

Tikslai:

* pašalinti Blue Lotus derybininką;

* pašalinti šešis Blue Lotus triados narius.

Atlygis už perėjimą Silent Assassin lygiu: AK 74 su duslintuvu

Maskavimasis
Nors tau reikės pašalinti labai daug taikinių, tačiau tai įvykdyti nesudėtinga. Šioje misijoje visų pirma reikia rasti, kaip maskuotis, nes šį kartą priešininkų apsauginiai labai nedraugiški — paleidžia į tave kulkų serijas tiesiog pamatę gatvėje.

Kai tik pradėsi misiją, lėk į vakarų pusę, kol dešinėje pusėje pamatysi skersgatvį. Eik juo iki pat galo ir pereik gatvę. Eik vėl į vakarus, kol prieisi kopėčias. Užlipk jomis ir sėlink iki pirmų durų. Čia taip pat stovi triados grupuotės narys. Prisišliek prie šiaurinės sienos, kad jis tavęs nepastebėtų, atrakink duris ir įsėlink į vidų. Šiame kambarėlyje rasi triados apsauginių rūbus, bombą, bombos nuotolinį valdymo pultelį ir W2000 snaiperinį šautuvą. Paimk viską, išskyrus šautuvą. Nusileisk kopėčiomis ir eik keliu į pietus. Įsuk į skersgatvį dešinėje. Prie pirmųjų konteinerių ateis nusilengvinti limuzino vairuotojas. Prisėlink prie jo ir suleisk vaistų. Persirenk jo drabužiais ir įmesk kūną į šalimais esančią kanalizaciją. Žmonės, kuriems suleidi vaistų, po kurio laiko atsipeikėja, tačiau dėl šio vairuotojo nesuk galvos, nes jis tikrai nesugebės išsiropšti iš kanalizacijos.

Prie darbo
Dabar būtų pats metas imtis tikro darbo. Eik prie mašinos, apeidamas pastatą iš rytinės pusės. Tik nebandyk eiti tuo keliu, kuriuo atėjo vargšelis vairuotojas, kuris tapo maistu žiurkėms, nes triados apsauginis, pro kurį turėtum praeiti, gerai atsimena veidus ir supras, kad nesi tas, kuo dediesi. Prieik prie automobilio vairuotojo durelių ir padėk bombą. Dabar eik į rytus, kol pamatysi stovinčius du tavo taikinius abiejose kelio pusėse. Kiti trys taikiniai įlips į mašiną ir norės kažkur išskubėti. Jie važiuos į rytus ir kai bus prie pat kitų kolegų, aktyvuok bombą.

Jei vis dėlto bombą susprogdinai per anksti ir sprogimo banga nepribaigė taikinių, stovinčių abipus kelio, grįžk į tą kambarėlį, kur paėmei bombą, ir pasiėmęs W2000 snaiperinį šautuvą pašalink juos. Išmesk šautuvą ir grįžk į tą vietą, kur persirengei vairuotojo drabužiais. Vėl apsirenk triados apsauginio drabužiais. Įlipk dar kartą į tą kambarį, kur pasiėmei bombą. Išeik pro kitas duris ir eik tiesiai, po to pasuk į kairę, į dešinę ir vėl tiesiai. Dešinėje pusėje turėtum pamatyti liftą, kuriuo nusileisk į pirmą aukštą. Išėjęs iš kambario pasuk į dešinę ir įeik pro pirmas duris dešinėje. Išeik iš tualeto ir pasuk į dešinę. Įėjęs į valgomąjį, pasuk į kairę. Truputėlį toliau turėtum pamatyti likusius du tavo taikinius. Prieik iki jų ir įjunk sėlinimo režimą. Kažkodėl vienas iš jų parodo didelį susidomėjimą tavimi ir pradeda sekioti iš paskos, o tai išnaudosime jam pašalinti. Sėlink į valgomojo kambario šiaurinę pusę ir kai pastebėsi, kad tavęs nemato apsauginiai, išjunk sėlinimo režimą. Jo domėjimasis tavimi dingsta, ir jis patraukia atgal, iš kur jį ir išviliojai. Prieik jam iš nugaros ir pasmauk styga. Jei jis guli pakankamai atviroje vietoje, truputėlį patrauk į ne taip matomą vietelę. Paskutinį taikinį eliminuok toje vietoje, kur jis yra. Pritaikyk akimirką, kai jis bus nusisukęs, ir pasmauk styga. Iš šio pastato išeik taip, kaip atėjai, pasinaudodamas liftu, ir išeik pro kambarėlį, kur radai bombą. Nulipęs kopėčiomis, eik keliu į pietus, kol prieisi išėjimą.

Misija įvykdyta.

10. THE SEAFOOD MASSACRE

Tikslai:

* nužudyti Red Dragon derybininką;

* paslėpti Red Dragon derybininko kūną;

* nužudyti policijos bosą;

* nužudyti Blue Lotus derybininką;

* palikti amuletą restorane.

Atlygis už perėjimą Silent Assassin lygiu: dvigubi GK17 pistoletai

Nužudyti Red Dragon derybininką
Pagrindinis šios misijos tikslas yra supriešinti kelias nusikalstamąsias grupuotes, tarp kurių

yra net policija, ir sukelti tarp jų karą. Kad įvykdytum šią misiją nepriekaištingai, turi truputį paskubėti, kol mieste nepradėjo patruliuoti policija. Be to, mieste lakstyk atsargiai, nes ant vieno namo stogo akylai šią vietovę saugo snaiperis. Misijos pradžioje būsi veidu į šiaurę. Bėk tiesiai keliu ir posūkyje pasisuk į dešinę. Bėk tol, kol pamatysi pastolius. Užlipk kopėčiomis ir paruošk snaiperinį šautuvą. Palauk, kol ateis triados grupuotės vadas. Jis nueis už kampo nusilengvinti. Kai jis jau šlapinsis, „pavaišink" jį kulka. Pasistenk pataikyti tiesiai į galvą, nes tada jis įkris į kanalizaciją, taip nušausi du zuikius vienu metu. Jei taikinys vis dėlto neįkrito, paskubėk jį ten įmesti, nes akyli civiliai, pamatę gulintį lavoną, greitai skuos paskųsti tave policijai, o tai niekuo gera nekvepia. Taip pat gali prie jo prisėlinti, kai jis lengvinasi, ir pasmaugti styga. Tačiau tada turėsi pats jį įmesti į kanalizaciją.

Nueik prie Red Dragon derybininko kūno, paimk iš jo amuletą ir apsirenk jo drabužiais.

Nužudyti Policijos bosą ir Blue Lotus derybininką

Juos nužudyti tau vėl prireiks snaiperinio šautuvo. Grįžk, kur jį palikai, ir vėl sudėk į lagaminą. Nulipk laipteliais ir bėk iki mašinos, prie kurios pradėjai šią misiją. Praeik telefono būdeles ir eik į pietus, už dar vieno pastato. Pasukęs į kairę, truputėlį toliau turėtum pamatyti pastolius. Užlipk jais į viršų ir greitai pasislėpk už plazdenančios reklamos. Atsitūpk ir ištrauk snaiperinį šautuvą iš lagamino. Pažiūrėjęs pro optinį taikiklį, pamatysi restorano antrame aukšte, prie lango, abu besišnekučiuojančius taikinius. Pasistenk šauti taip, kad viena kulka kliudytum juos abu, nes jei juos šaudysi atskirai, vienas iš jų pamatęs savo pašnekovo lavoną, tiesiog gali pasprukti, o tavo šautuvas šaudo labai lėtai ir šio sprunkančio išgąsdinto zuikučio gali nespėti sumedžioti.

Palikti amuletą restorane ir pabėgti

Kai jau visi tavo taikiniai eliminuoti, išmesk šautuvą ir lipk žemyn nuo pastolių. Įsitikink, ar apačioje nepatruliuoja policija, nes jei tave pamatys lipantį nuo pastolių, paskelbs pavojų. Ypač jei žaidi Expert ar Profesional sunkumo lygiais. Nulipęs žemyn, eik į restoraną. Prie įėjimo tave sustabdys policininkas ir apkraustys, ar neturi ginklų. Jei turi, nesijaudink, jis juos pasiims ir praleis tave toliau. Restorane užlipk spiraliniais laiptais į antrą aukštą ir eik prie to stalo, kur šnekučiavosi tavo taikiniai. Padėk ant jo amuletą ir eik iš restorano. Eik iki vieno iš kelių išėjimo taškų, vengdamas patruliuojančių policininkų dėmesio.

Misija įvykdyta.

Tačiau jei žaidi Profesional sunkumo lygiu, patarčiau rinktis visiškai kitą misijos kelią, bet visą laiką turi nepaprastai skubėti. Tik prasidėjus misijai, mesk lagaminą šalin, nes tau jo neprireiks, bėk į galinį restorano kiemą. Pamatysi laiptukus į rūsį. Nusileisk jais ir atrakink duris. Įėjęs lėk tiesiai prie dujotiekio vamzdžio ir užsuk dujas, tekančias į restorano virtuvę, kad nusileistų į rūsį virėjas jų vėl atsukti. Kol jis ateis, o tai užtruks pakankamai ilgai, įeik į sandėliuką, tai kitos durys nei atėjai — jame rasi virėjo drabužius, kuriais apsirenk ir lėk prie rūsio išėjimo. Atsistok rytinėje durų pusėje, paruošk švirkštą, įjunk sėlinimo režimą ir lauk ateinančio virėjo. Kai tik jis įeis, prisėlink iš nugaros ir suleisk vaistų. Kai jis priguls pailsėti, BĖK į tą vietą, kur šlapintis sustoja Red Dragon derybininkas. Jei jis jau grįžo iš skersgatvio atlikęs gamtinį reikalą, tai kartok misiją iš naujo. Jei jis dar tik ruošiasi nusilengvinti ar tai jau atlieka, prisėlink jam iš nugaros ir pasmauk jį styga. Įmesk jo kūną į kanalizaciją ir kol kas palik ramybėje. Dabar gali nebeskubėti. Grįžk į restorano kiemą. Šiaurinėje šio kiemo dalyje, už konteinerių, yra kita kanalizacijos anga, kurioje rasi žiurkių nuodų. Paimk juos ir eik į virtuvę. Jos įėjimas yra restorano pastato rytinėje dalyje. Virtuvėje rasi gėrimą, kurį apnuodyk ir paėmęs padėklą, nunešk jį padavėjui. Tačiau įsitikink, kad jis nuėjęs pakalbėti su policininku, nes kitaip jis tikrai pastebės, kad tu ne jo virėjas ir išsitraukęs nupjautvamzdį tau įkrės beržinės košės. Padėk padėklą ir paspausk skambutį.

Grįžk, kur palikai Red Dragon derybininko kūną. Apsirenk jo drabužiais ir paimk amuletą. Eik į restoraną pro paradinį įėjimą. Palik amuletą ir išeik anksčiau minėtu keliu.

Misija įvykdyta.

11. LEE HONG ASSASSINATION

Tikslai:

* nužudyti triados lyderį Lee Hong;
* paimti Jade Figurine.

Atlygis už perėjimą Silent Assassin lygiu: dvigubas Micro Uzi su duslintuvais.

Gauti seifo kombinaciją

Ar pameni Wang Fou Incident misiją? Tai ta pati vieta, todėl tikrai žinai, kur yra paradinis restorano įėjimas. Lėk į restoraną. Kai būsi viduje, pasisuk į kairę ir eik pro dvigubas rudas duris. Persimesk keliais žodžiais su barmenu ir kai jis nulėks į tualetą, paimk nuo stalo viešnamio kvietimą ir laisvinančių vaistų, kuriuos rasi ant lentynos su gėrimais kairėje. Išeik iš baro, pasisuk į kairę. Pamatysi prie dvigubų durų du apsauginius. Prieik prie jų ir jie nuves tave į viešnamį. Kai jie sustos, kitoje tiltelio pusėje matysi du triados apsauginius. Jie pamatę kvietimą, praleis tave. Pakalbėk su viešnamio šeimininke, ji turėtų vaikštinėti kažkur netoliese. Ji tave nuves Mei Ling. Kai pakalbėsi su ja, Mei Ling nusives tave į kambarį. Ji pasakys, kad šioje vietoje laikoma prievarta, be to, žino seifo durų kombinaciją, tačiau tau pasakys tik tuo atveju, jei padėsi jai pasprukti iš šios vietos. Vietą, į kurią turi ją nuvesti, pažymės tavo žemėlapyje. Po pokalbio išeik iš kambario pro galines duris ir pasuk į kairę. Eik iki pat balkono pabaigos. Peršok į kitą balkoną. Mei Ling balkono nepavyks peršokti, todėl peršokęs pats, būk šalia balkono pradžios, kad padėtum jai užsiropšti. Jei jos nepagausi, tai matysi seifo kodą kaip savo ausis, nes ji nukris žemyn ir pabėgs. Tada kodą gautum tik iš paties Lee Hong. Kai abu būsite kitoje balkono pusėje, eik iki tiltelio. Prisišliek kuo arčiau dešiniojo borto ir SĖLINK į kitą tiltelio pusę. Kai įeisi pro dvigubas duris, įsėlink į plyšį tarp dėžių. Palauk, kol praeis apsauginis, nusileisk laiptais žemyn, palauk, kol grįš lauke esantis apsauginis. Kai kelias bus laisvas, išvesk Mei Ling į lauką, prie metalinių vartų. Čia įsiterps trumpas filmukas. Mei Ling laisva, o tu turi seifo kombinaciją.

Maskavimasis

Apsisuk atgal ir pasislėpk už dešinėje esančių konteinerių. Palauk, kol ateis patruliuojantis apsauginis. Kai jis prieis prie metalinių vartų ir apsisuks atgal, prisėlink prie jo ir suleisk vaistų. Apsirenk jo drabužiais, o kūno gali neslėpti, nes niekas čia neužeis.

Rasti Jade Figurine

Įeik pro tas duris, pro kurias išėjo apsauginis. Dešinėje

pamatysi laiptus žemyn. Nusileisk jais į rūsį ir pasitikrink žemėlapį. Pamatysi vietą, pažymėta šauktuku. Nueik ten kuo labiau vengdamas apsauginių. Šioje vietoje rasi surakintą agentą. Išlaisvink jį ir tau pasakys, kuriame seife laikoma statulėlė. Ji gali būti viename iš keturių seifų. Jei žaidi Normal sunkumo lygiu, toje vietoje, kur yra statulėlė, žemėlapyje užsidega šauktukas. Dažniausiau ji būna antrame rūmų aukšte.

Seifas antrame aukšte
Kai gausi informaciją iš agento, išeik pro tas pačias duris, pro kurias įėjai į kambarį, ir eik į šiaurinę rūsio dalį, kol pamatysi liftą. Užkilk juo į rūmus. Čia yra labai daug raudonojo drakono apsauginių, tačiau jei jų vengsi, prasmuksi neatpažintas. Užlipk į antrą aukštą. Rask seifą ir atidaryk jį, bet prieš tai įsitikink, ar tavęs niekas nemato.

Nužudyti Lee Hong
Jei pameni Wang Fou Incident misiją, tai ta pati vieta, iš kurios paėmei bombą. Grįžk į tą vietą, kur padėjai pabėgti Mei Ling. Išeik ant kelio ir eik į vakarus. Dešinėje pamatysi kopėčias į balkoną. Užlipk jomis ir eik iki pirmų durų. Atrakink jas ir įėjęs į vidų rasi seifą, kuriame yra statulėlė.

Seifas ginklų saugykloje
Išėjęs iš kambario, kur išlaisvinai agentą, pasuk į kairę. Priėjęs pirmas duris kairėje, įeik pro jas. Išeik pro kitas duris ir pasisuk į dešinę. Eik koridoriumi tol, kol prieisi ginklų sandėlį. Eik pro duris dešinėje. Štai ir seifas. Tačiau patarčiau grįžti tuo pačiu keliu, kaip ir atėjai prie seifo, nes jei išeisi pro kitas duris, esančias ginklų sandėlyje, tave gali demaskuoti du apsauginiai.

Seifas viešnamyje
Eik iki tiltelio į viešnamį. Prisišliek prie kairiojo borto ir SĖLINK į balkoną. Eik iki šio balkono pabaigos ir persikelk į kitą. Už pirmų durų dešinėje rasi seifą. Išeik iš viešnamio taip pat atsargiai, kaip ir atėjai.

Nužudyti Lee Hong
Nusileisk į rūsį tuo keliu, kur ėjai ieškoti agento. Tik nusileidus laiptais, pamatysi džiūstant skalbinius. Už jų stovi virėjas. Įeik pro duris į kitą kambarį. Ant žemės pamatysi Lee Hong apsauginio drabužius, šiek tiek į kairę yra virėjo drabužiai. Persirenk jais ir eik iš rūsio. Išeik į galinį kiemą ir eik pro duris šiaurėje, taip pateksi į virtuvę. Ant stalo rasi sriubą, į kurią pripilk laisvinančių vaistų. Paimk sriubą ir nunešk ją į valgomąjį. Kai pasikalbės tavo taikinys su storuliu, padėk sriubą ant stalo. Storulis paragavęs sriubos, išskuos nusilengvinti. Atsistok Lee Hong už nugaros ir pasmauk jį styga. Jei bandysi jį pribaigti peiliu, tau tikrai nepasiseks. Jam eliminuoti tikrai neužtenka vieno peilio dūrio. Ilgai nedelsk planuodamas, kaip jį nužudyti, nes greitai sugrįš nusilengvinęs storulis. Kai Lee Hong jau bus miręs, eik iš restorano per paradinį išėjimą ir eik iki vieno iš kelių išėjimų.
Misija įvykdyta.

12. HUNTER AND HUNTED

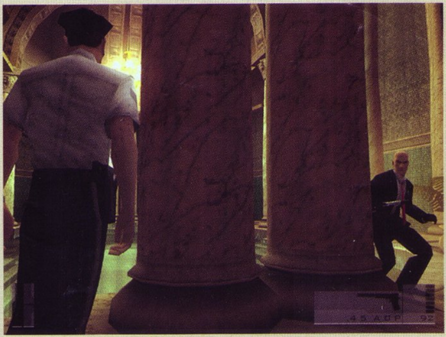
Tikslai:
* pašalinti inspektorių Albert Fournier;
* pašalinti ambasadorių Richard Delahunt;
* pašalinti Philippe Berceuse;
* pabėgti į DeGaulle aerouostą.

Atlygis už Silent Assassin reitingą: PGM snaiperio šautuvas su duslintuvu.

Šuoliai pastatais
Pradėsi šį lygį veidu į šiaurę savo viešbučio kambaryje. Jei patikrinsi savo žemėlapį, pamatysi elektros tiekimo šaltinį vakariniame šio aukšto kampe. Tau reikės jį atjungti, kad galėtum prasėlinti pro SWAT karius, deja SWAT kariai neleidžia to padaryti. Žinoma, prasidėjus misijai tu nori apšniukštinėti šį kambarį ir pasiimti amunicijos. Negaišk tam laiko, o jau pačioje pradžioje skuosk pro duris kairėje, truputėlį pabėk tiesiai ir įlėk į pirmą kambarį dešinėje. Turėtum skubėti todėl, kad SWAT akimirksniu šturmuos šį aukštą ir tavo kambarį. Eik į balkoną ir peršok ant kito pastato stogo. Truputį paeik į vakarus. Pamatysi kitą pravirą balkoną, į jį išok. Dabar esi visai arti prie elektros tiekimo šaltinio. Išsėlink iš kambario ir pasuk į dešinę. Atjunk elektrą. Kai tai padarysi, bėk į antrą aukštą. Lėk į rytus, kol pamatysi dešinėje laiptus. Nusileisk vienu aukštu žemyn ir bėk į dešinę. Toliau pamatysi koridoriuje stovintį prie durų policininką. Jis stovi nugara į tave, todėl tavęs nemato. Prisėlink prie jo ir suleisk švirkštą. Atrakink tas duris, į kuris jis beldėsi. Įtempk į šį kambarį policininko kūną ir persirenk jo drabužiais. Tame pačiame kambaryje, lovoje, guli žmogus. Nesijaudink dėl jo, jis jau negyvas. Tikriausiai perdozavęs narkotikų, nes šalia lovos guli švirkštas. Paimk švirkštą ir eik iš kambario.

Gaisrininko raktas
Eik koridoriumi į šiaurę ir laiptais nulipk į pirmą aukštą. Pasuk į vakarus, čia pamatysi pastatą, ant kurio stogo buvai užšokęs. Aplink jį patruliuoja du labai tave įtarinėjantys policijos pareigūnai. Turi nueiti iki kito išėjimo, todėl stenkis tai padaryti aplenkdamas juos. Geriausia eiti paskui vieną iš jų, kuris eina vakarine puse, tačiau laikykis nuo jo per jam nepastebimą atstumą. Kai būsi kitoje pusėje, skersgatvyje, turėtum pamatyti gaisrininką. Apeik jį kuo didesniu lanku ir atsistok iš už nugaros. Jei eisi pro pat gaisrininką, jis neatitrauks nuo tavęs akių, o jei bandysi sėlinti, jis pabėgs ir lakstys iš vieno kampo į kitą per visą žemėlapį. Tada tau tikrai sunkiai sektųsi jį gaudyti. Kai būsi jam iš už nugaros, prisėlink prie jo ir suleisk jam tą švirkštą, kurį paėmei iš kambario. Kai jis jau bus be sąmonės, nutempk jį į tą skersgatvį, iš kurio atėjai. Paimk automobilio raktus ir persirenk jo drabužiais. Grįžk prie kanalizacijos grotelių.

Nužudyti inspektorių
Nusileidęs kanalizacijos kopėčiomis, apsisuk ir eik tuneliu. Pasiekęs pagrindinę kanalizacijos vietą, bėk dešinėn antro tilto link. Perbėk per jį ir lipk aukštyn kopėčiomis. Pasitikrink žemėlapyje, kur stovi tavo taikinys, tada EIK tenai. Už policijos vagonėlio laukia inspektorius, tačiau šalia jo stovi du SWAT kariai. Be abejo, reikia juos nuvilioti. Praeik pro inspektorių ir prisišliek prie rytinės sienos. Pradėk sėlinti ir praeik pro vieną SWAT karį šioje pusėje.



Toliau sėlink, kol pasieksi policijos barjerą ir apsisuk. SWAT karys turėtų dabar žiūrėti į pietinę sieną. Dabar reikia atsidurti priešais kitą karį ir pakartoti tą patį procesą, kad jis žiūrėtų į šiaurinę sieną.
Kai abu kariai žiūrės atitinkamai į savo sienas, prasėlink tarp jų, arčiau pirmojo SWAT kario. Priartėjęs prie inspektoriaus nužudyk jį styga. Tada eik į rytus ir į dešinį kampą. Reikia nusigauti iki greitosios pagalbos automobilio. Neturėtų būti sunku, tiesiog visą laiką eik ir nežiūrėk į kitus policininkus. Sėdęs į automobilį 47-asis nulėks į oro uostą.
Misija baigta. Žaidimas baigtas.

PATARIMAI PS GAMEDUK

GAMEDUK

MEDIEVIL
The Asylum Grounds
Kaip įveikti paskutinę mįslę? Kur toliau eiti ir ką daryti?
Audrius

Reikia rasti kelią lauk. Eik atgal į naują labirinto vietovę ir rask šachmatų lentą. Trenk kiekvieną figūrą, kad nustumtum ant atitinkama spalva nuspalvintos grindų plokštės. Kiekvienas paspaudimas judina figūrą vienu bloku į kurią nors pusę (karalių ir karalienę į bet kurią, bokštą vertikaliai ir horizontaliai, rikį įstrižai). Pastačius visus į vietas, vidury atsidarys skylė, į kurią ir reikia šokti.

TOMB RAIDER CHRONICLES
2 lygis
Nugaliu bosą sušaudęs jam akis, tada praeinu pro duris ir įdedu į raudoną variklį vairą, kur eiti tada?
Julius, Šakiai

Kai įdedi į raudoną variklį vairą, jį pasuk ir nerk atgal į vandenį. Pamatysi, kad šiuo kartu propeileris nebesisuks. Plauk jo link ir palei perėjimus nuplauk link kitų raudonų variklių (tiksliau, dėžių). Pasuk vairą. Vėl šok į vandenį ir plauk į dešinę nuo dviejų didelių ventiliatorių, paskui į viršų.

TALES OF DESTINY 2
Forest of Temptation
Ką ir kaip reikia daryti su miške esančiomis statulomis?
Arnoldas, Klaipėda

Dešinėje nuo pradinio taško stovi penkios statulos. Paieškok šaknies blokuojančios kelią už vidurinės statulos, ir rasi lęšį. Grįžk atgal ir eik tiesiai pas vaiduoklius. Šie vaiduokliai neiššaukia kovų, tik sužeidžia. Išvenkite jų, tada rask dvi statulas šiaurės vakaruose nuo penkių statulų, pasuk jas dešinėn (Chaosas, Destrukcija). Kitos dvi (Tvarka ir Kūryba) yra rytuose, jas reikia pasukti, kad žiūrėtų į kairę.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
Žaisdamas randu įvairių kristalų, kam jie reikalingi? Gal galima juos užsidėti ant ginklų, kaip, pavyzdžiui, Diablo II žaidime?
Andrej, Rokiškio raj.

Kristalai Baldur's Gate: Dark Alliance pirmoje dalyje iš esmės nereikalingi. Jų neverta saugoti, nes jie tik užima vietą ir negalima įstatyti jų į ginklus (tik antroje žaidimo dalyje tai galima daryti). Vienintelė galimybė — juos parduoti ir gauti už tai daug aukso.

BROKEN SWORD III: SLEEPING DRAGON
Chapter 14
Vyno rūsyje, prie spintos su penkiais vyno buteliais, nežinau kombinacijos.
Donatas, Kaunas

1 viršutinis butelis su mėlynu kamščiu
2 kairys su raudonu kamščiu
3 dešinys su raudonu
4 su baltu
5 su žaliu kamščiu
Butelių patraukimo tvarka: 5, 2, 3, 4, 1.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
6 misija
Nežinau, ką reikia padaryti, visus išžudau, visur vaikštau ir nieko nerandu.
Nerijus, Kėdainių raj.

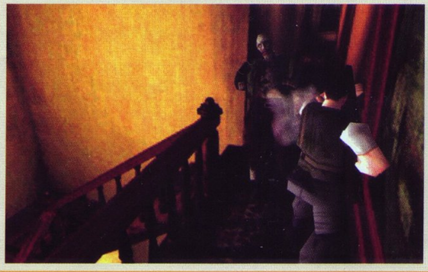
Priklauso, kuriame misijos lygyje esi, turi įvykdyti atitinkamus tikslus. Paskutiniame, trečiame misijos lygyje reikia susprogdinti dvi raketų paleidimo aikšteles.

DIGIMON WORLD 3
Kaip surasti Lizą po to, kai išleidžiamas Destromonas?
Vytautas

Reikia pasinaudoti teleportacijos įrenginiu kairėje kambario pusėje, tada į Circuit Board ir atgal į Asuka serverį/miestą.

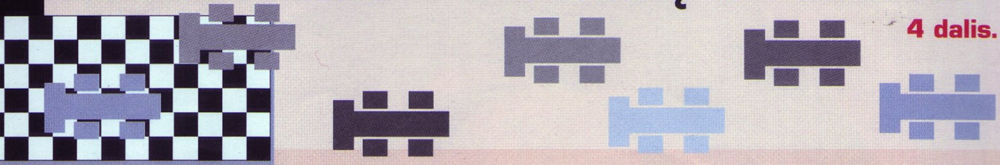
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Kur rasti 21 failą?
Eivydas, Anykščiai

21 failas, arba nuotrauka D, yra Raccoon ligoninėje, ketvirtame aukšte, šalia Sickroom rakto.



VAIRAVIMO ŽAIDIMŲ ISTORIJA

4 dalis.

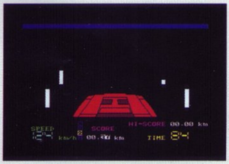


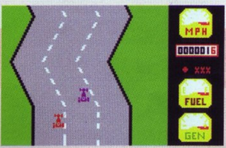
Tęsiame devintojo dešimtmečio pradžią. Naujojo *Commodore* gimimas, *ColecoVision* išsišokimas, *Vectrex* eksperimentai ir kiti įdomūs dalykai lėmė gan gausų žaidimų, tarp jų ir vairavimo, pasirodymą per porą metų.

1982

Šiais metais pasirodė pirmasis rimtesnis žaidimų kompiuteris *Commodore 64*, kurio galimybės leido labiau pasireikšti kūrėjams. Tiesa, pirmieji vairavimo žaidimai buvo senesnių populiariųjų arkadų perleidimai. Buvo perleistas

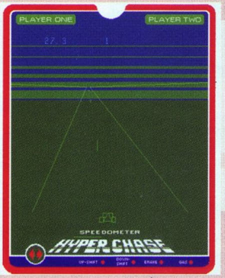
žymusis *Night Driver* bei ilgosios lenktynės *LeMans*. Žaidimai neturėjo naujų ypatybių, tiesiog geriau atrodė. Pirmasis originalus *C64* vairavimo žaidimas buvo *Motor Mania*, sukurtas programuotojo Džono Fitzpatriko. Nors tai buvo niekuo ypatingai neišsiskiriantis žaidimas — tiesiog reikėjo valdyti mašinėlę žiūrint iš viršaus ir lenktyniauti įvairiose trasose — *Motor Mania* sulaukė gan didelio populiarumo.



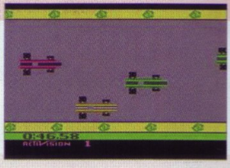


Taip pat tik gimstančioje namų žaidimų rinkoje pasirodė naujas vardas — *ColecoVision*. Pirmasis vairavimo žaidimas, išėjęs kartu su *Coleco* priedu *Expansion Module 2* (vairas ir akseleratoriaus pedalas), buvo *Turbo*. Tai buvo lenktynių žaidimas, kuriame reikėjo pravažiuoti įvairiausius kelius ir aplenkti kuo daugiau automobilių — nuo to priklausė žaidimo laikas.

Į žaidėjų namus atkeliavo ir dar viena sistema — *Vectrex* — ko gero, vaizdžiausiai bandžiusi perkelti arkadų žaidimus į namus. Sistema turėjo vertikalų kaip arkadose ekraną ir vienintelė pasižymėjo eksperimentine vektorine grafika. Vairavimo žaidimas, pasirodęs sistemos paleidimo metu, buvo *Hyperchase Autorace*, kuriame tiesiog reikėjo pravažiuoti automobiliu per įvairius sudėtingus kelius.



Pasirodę konkurentai visiškai nustelbė *Atari* žvaigždės ir sistemai toliau buvo kuriami puikūs vairavimo žaidimai. Žymiausias tų metų vardas, išlikęs iki šiol ir netgi svečiavęsis praėjusiame VA numeryje, yra *Spyhunter*. Taip taip, su tuo pačiu koviniu automobiliu buvo galima lakstyti ir šaudyti šnipus prieš 22 metus.



Buvo ir *Activision* išleistas kartingų žaidimas *Grand Prix*, kuris turėjo keletą nematytų grafinių detalių (sukosi kartingų ratai), tačiau žaidimas atrodė monotoniškas. *Atari* videosistemoje ir arkadose tais pat metais išėjo ir auto destrukcinis žaidimas *Bump 'n' Jump*, kuriame važiuojant reikėjo sudaužyti kiek įmanoma daugiau automobilių. Pirmą kartą išleistas buvo ir oro lenktynių žaidimas *Sky Jinks*, kuriame su lėktuvėliu reikėjo praskristi pro medžius, oro balionus ir kitas kliūtis.

Arkadose vairavimo žaidimų gyvenimas taip pat nesustojo. Šiais metais pasirodė žymusis *Namco* žaidimas *Pole Position*, smarkiai pakėlęs vairavimo žaidimų kokybės kartelę. Vaizdas buvo rodomas iš už automobilio, trasos spalvingos ir papuoštos reklamomis. Taip pat pasirodė lenktynių su bagiais dykumose

žaidimas *Desert Race* bei kelio grumtynių arkada *Burnin' Rubber*, kuriame reikėjo pravažiuoti trasas vengiant bei trankantis į priešus, arba įgavus greitį net šokinėjant per juos. Pasirodė ir vandens lenktynių arkada *Mermaid*, kuriame reikėjo valdyti burlentę ir gaudant pakeleivingą vėją bei vengiant kliūčių skrieti jūra.

1983

Pati ankstyvųjų platformų populiarumo viršūnė. Daugelis žaidimų leidžiami iškart kelioms namų sistemoms. Pavyzdžiui, motociklų lenktynės *Motocross Racer*, pasirodžiusios *Atari* ir *Colecovision* sistemose, arba *Motocross*, išleistas *Commodore* ir *Intellivision* platformoms. *ColecoVision* ir *Commadore* sulaukė formulės žaidimo *PitStop*.

Ko gero, ryškiausias metų įvykis — lenktynių žaidimo *Pole Position* pasirodymas *Atari*

5200 sistemoje.
Naujoji techniškai patobulinta *Atari* platforma, pristatyta metais anksčiau, pradėjo įsibėgėti ir stumti lauk iki tol techniškai pirmavusią *IntelliVision*. *Pole Position* žaidime niekas nebuvo pakeista, palyginus su arkada, bet ir taip žaidimas sulaukė didžiulio populiarumo.

Taip pat verta paminėti kelis išskirtinai vienai sistemai sukurtus vairavimo žaidimus. Senojoje *Atari* platformoje pasirodė *Enduro* — ištvermės lenktynių žaidimas, kuriame reikėjo dieną ir naktį, lyjant ir sningant važiuoti ir lenkti kuo daugiau automobilių. *Intellivision* sistemai pasirodė misijomis paremtas vairavimo žaidimas *SafeCracker*. Čia šnipo vaidmenyje reikėjo važinėti po miestus ir atlikti tam tikras užduotis bei vengti susidūrimų su policija. Galutinis tikslas buvo surasti ir išlaužti kuo daugiau seifų. Kitas įdomus sistemai išleistas žaidimas — *Truckin'*. Čia vairuojant sunkvežimį reikėjo suvažinėti tolimas distancijas, pakeliui leidžiant pinigus poilsio stotelėms, degalams ir kitiems sunkvežimiui reikalingiems dalykams.

Arkadose taip pat pasirodė keletas įdomių žaidimų. Pirmiausia tai antroji populiariojo *Pole Position* dalis, kuri iš esmės niekuo nesiskyrė, tačiau turėjo kvalifikacinius laikus

bei įvairesnes spalvas.
Verta paminėti ir pirmąjį ekstremalių lenktynių žaidimą *Roller Ases*, kuriame reikėjo vairuoti ne automobilį, o riedutininką. Įspūdinga buvo ir arkada *Star Rider* — čia reikėjo apsižergus valdyti futuristinį motociklą ir pašėlusiu greičiu lakstyti kosminėmis trasomis.

Pirk pigiau!

Bendra UP Group ir parduotuvių tinklo ON–PC akcija!
Naujausių savo mėgiamo žurnalo numerių, kainuojančių net 3 Lt pigiau, ieškok:
Kaune: Žemaičių pl. 25
Savanorių pr.271
Vilniuje: S.Žukausko g. 43-53
ON. UP Computer Group

ŽODYNAS RAIDĖS S

Saturn
32 bitų konsolė, išleista kompanijos *Sega* 1995-aisiais. Joje yra du *Hitachi 28 MHz RISC* procesoriai. Konsolė pasirodė stebinančiai anksti ir pirmus metus praktiškai nebuvo gerų žaidimų, kol pasirodė *Virtua Fighter 2* ir *Sega Rally*.

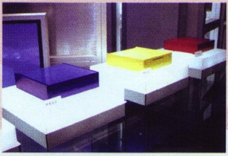
SDDS
Sony Dynamic Digital Surround. *Sony* atsakymas į daugiakanalius audio standartus. Tai diskretinis 7.1 kanalų garsas, kurį reikia atkurti su atitinkamu SDDS dekoderiu, kad būtų galima klausyti per aštuonis garsiakalbius.

SDK
Software Development Kit. Programavimo bibliotekų ir šablonų rinkinys, skirtas programuotojams, kuriantiems žaidimus, kad jie negaištų laiko perrašinėdami labai paprastas ar labai sudėtingas programos dalis.

Second Party
Antrinis leidėjas — kompanija, kuri leidžia žaidimus išskirtinai vienai žaidimų konsolės turėtojai. Pavyzdžiui, *SquareSoft* buvo antrinis *Nintendo* leidėjas, kol nepradėjo *Sony* palaikymo.

Sega CD
CD-ROM priedas *Sega Genesis* konsolei. Buvo pasmerktas prastiems pardavimams dėl ilgo krovimosi laiko, pasenusios grafikos ir prastų žaidimų. *Sega CD* niekad neiškilo ir ramiai mirė nepastebėtas 1995-ųjų pabaigoje.

Set-Top Box
Terminas, naudojamas apibūdinanti kol kas neegzistuojančių ateities aparatų, su kuriuo bus galima valdyti kabelinę televiziją, naudotis internetu ir daryti visa kita, apie ką svajojame prie televizoriaus, tačiau kol kas neturime galimybių. Kai kurios kompanijos bando pristatyti savo konsoles, kaip *Set-Top* dėžes, tačiau realiai tokio visapusiško įtaiso dar nėra. Na, o arčiausiai šios vizijos kol kas priartėjo *PSX* konsolė.



Shooter
Šaudyklė — žaidimas, kuriame daugiausia reikia šaudyti priešus ir vengti priešakinės ugnies. Pirmasis pripažintas „šūteris" yra ne kas kitas, o *Space Invaders*. Yra įvairiausių šaudyklių rūšių: slenkančios į priekį, į šoną, vertikaliai, rodančios vaizdą iš viršaus, iš pirmojo, izometrinės ar trečiojo asmens perspektyvos.

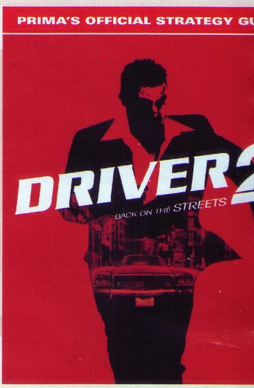
Sidekick
Geriausias herojaus draugas :). Papildomas žaidimo herojus, kuris dažnai žaidime turi beveik tokį pat svarbų vaidmenį, kaip ir pagrindinis. Pavyzdžiui, *Yoshi Mario* žaidimuose ar *Tails Sonic* nuotykiuose. Kartais papildomi herojai pasirodo ir savo atskiruose žaidimuose, pavyzdžiui, *Yoshi's Island* žaidimas.

Sim (simulation)
Simuliatorius — žaidimas, bandantis kuo tiksliau ir tikroviškiau atkurti bet kokį „tikrą" veiksmą. Dažnai tai kokios nors oro, vandens ar žemės transporto priemonės valdymas.

SMS (*Sega Master System*)
Kompanijos *Sega* 8 bitų kartos konsolė — atsakymas *Nintendo NES* sistemai. Tiesa, *NES* tai buvo nė motais, mat *SMS* ir *Atari* 7800 kartu užėmė tik mažiau nei 10 proc. tuometinės žaidimų rinkos, o visa kita valdė „didžioji N".

Sprite
Spraitas yra 2D grafikos objektas ekrane, kurį galima valdyti nepaveikiant foninių vaizdų. Dauguma sistemų iki 32 bitų kartos viskam, kas juda ekrane, naudojo būtent spraitus.

Strategy Guide
Strategijos gidas yra knyga, skirta padėti žaidėjui išmokti paprastų ir sudėtingų konkretaus žaidimo ypatybių. Tai gali būti judesių sąrašas muštynių žaidimui ar sudėtingas išsamus RPG žaidimo perėjimas. Būna oficialių ir neoficialių strategijų gidų. Oficialius patvirtina ir kartais netgi išleidžia pati žaidimo leidėja.



Super Famicom
Japoniškas *Superr Nintendo Entertainment System* (*SNES*) pavadinimas.

Super NES
Super Nintendo Entertainemt System — 16-bitų *Nintendo* konsolė su kartridžais.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

LIEPA

02 ATHENS 2004	SPORTAS
02 SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING	SPORTAS
02 CRIMSON TEARS	VEIKSMO
09 ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	VEIKSMO
09 RICHARD BURNS RALLY	LENKTYNĖS
09 SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	VEIKSMO
09 SPIDER-MAN 2	VEIKSMO
09 SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	VEIKSMO
16 COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	VEIKSMO
16 LAMBORGHINI FX	LENKTYNĖS
23 AMERICA'S TEN MOST WANTED	VEIKSMO
23 F1 2004	LENKTYNĖS
23 ARMY MEN SARGE'S WAR	VEIKSMO
30 WORLD WAR ZERO: IRONSTORM	FPS

RUGPJŪTIS

06 CATWOMAN	VEIKSMO
27 EYETOY: CHAT	VEIKSMO
27 HEADHUNTER: REDEMPTION	EYETOY

RUGSĖJIS

03 JUICED	LENKTYNĖS
03 NHL 2005	SPORTAS
10 BURNOUT 3: TAKEDOWN	LENKTYNĖS
17 CONFLICT: VIETNAM	VEIKSMO
17 PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	VEIKSMO
17 CRIMSON SEA 2	VEIKSMO
17 MADDEN NFL 2005	SPORTAS
21 GRADIUS V	VEIKSMO
24 RESIDENT EVIL OUTBREAK	VEIKSMO

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

LIEPA

02 ONIMUSHA 3
09 SPIDER-MAN THE MOVIE 2
16 TONY HAWK UNDERGROUND PLATINUM
16 TRUE CRIME: STREETS OF LA PLATINUM
23 HARRY POTTER CHAMBER OF SECRETS PLATINUM

RUGPJŪTIS

27 CRASH NITRO KART PLATINUM
27 THE SIMPSONS PLATINUM

RUGSĖJIS

010 KARAOKE STAGE
17 ADIBOO & THE ENERGY THIEVES
24 MCFARLANE'S EVIL PROPHECY
24 U MOVE SUPER SPORTS

TOPAI

VA TOP 15

1 Dragon Ball Z: Budokai 2
2 Final Fantasy X - 2
3 NFS: Underground
4 SSX Tricky
5 Final Fantasy X
6 GTA: Vice City
7 FIFA 2004
8 Medal of Honor Frontline
9 Final Fantasy VIII
10 Metal Gear Solid
11 Silent Hill
12 Soul Calibur 2
13 Soul Reaver: Legacy of Kain
14 The Lord of the Rings: RotK
N 15 Ratchet and Clank 2

Nepamiršk, kad tik tu gali įtakoti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10

Populiariausi Lietuvoje žaidimai.

1 Serious Sam: Next Encounter
2 James Bond 007: Everything or Nothing
3 EyeToy: Play
4 Need for Speed Underground
5 Lord of the Rings: Return of the King
6 Gran Turismo 3 Platinum
7 Hitman: Contracts
8 Colin McRae Rally 4
9 GTA Double Pack (GTA 3 + Vice City)
10 Tomb Raider: Angel of Darkness Platinum

GNT PSone Top 10

Populiariausi Lietuvoje žaidimai.

1 Silent Hill Platinum
2 Theme Park World Classics
3 Knockout Kings 2001
4 Driver
5 Warzone Ricochet

PS 2

1 Harry Potter - Prisoner of Azkaban
2 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
3 UEFA Euro 2004 Portugal
4 Red Dead Revolver
5 GT4 Prologue
6 Singstar
7 Van Helsing
8 Hitman: Contracts
9 Smash Court Tennis Pro Tournament 2
10 Sonic Heroes

PSone

1 FIFA 2004
2 Dance: UK
3 Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
4 Beyblade: Let It Rip!
5 Harry Potter - Chamber of Secrets
6 Driver / Driver 2
7 Dancing Stage Fever
8 Hercules/Jungle Book/Bug's Life
9 Dancing Stage Disney Mix
10 Tarzan/Mulan/Mickey's Wild Adventure

Xbox

1 Red Dead Revolver
2 Thief: Deadly Shadows
3 UEFA Euro 2004 Portugal
4 Ninja Gaiden
5 Harry Potter - Prisoner of Azkaban
6 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora
7 Galleon
8 Rallisport Challenge 2
9 The Suffering
10 ToCA Race Driver 2

GameCube

1 Pokemon Colosseum
2 Harry Potter - Prisoner of Azkaban
3 Harvest Moon: A Wonderful Life
4 Phantasy Star Online: Ep 3 C.A.R.D.
5 Metal Gear Solid - The Twin Snakes
6 Sonic Heroes
7 Mario Kart: Double Dash!!
8 The Simpsons: Hit and Run
9 Final Fantasy: Crystal Chronicles
10 Sonic Mega Collection

GBA

1 Harry Potter - Prisoner of Azkaban
2 Pokemon Sapphire
3 Pokemon Ruby
4 Super Mario Advance 4: Super Mario 3
5 Finding Nemo
6 Sonic Advance 2
7 Yu-Gi-Oh! World Champ Tourn 2004
8 The Sims: Bustin' Out
9 Lord of The Rings - The Two Towers
10 Scooby-Doo! Mystery Mayhem

N-Gage

1 Ashen
2 Sonic N
3 FIFA 2004
4 Tony Hawk's Pro Skater
5 Red Faction